スリー・ディー・オーのCDソフト情報誌

平成8年5月10日発行 第3巻第3号（通巻15号）

3DO

MAGAZINE

1996 5・6 月情報号

1480yen

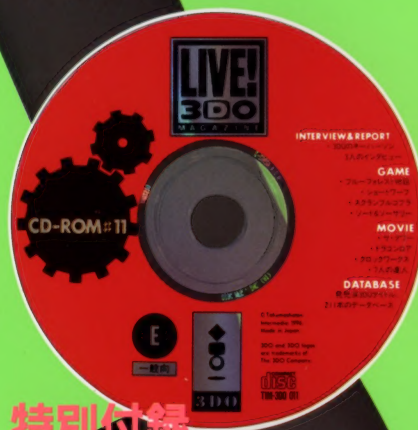
特集 Shall we M2?
M2成功の条件！

3DOの功績を振り返り、M2の成功の条件を考える旅立ちの号だよ！

See You!

●新作紹介
ブルーフォレスト物語
DOOM
Vゴールサッカー'96
ロックマンX3
クロックワークス
7人の達人

3DO AWARDS発表！

●攻略記事
キャプテンクエーザー
王国のグランシェフ
The Tower
誕生～Debut～PURE
ロイヤルプロレスリング
DEFCON 5
プリンセスメーカー2

特別付録
CD-ROM
ライブ3DOマガジン
体験版ソフト8タイトル収録

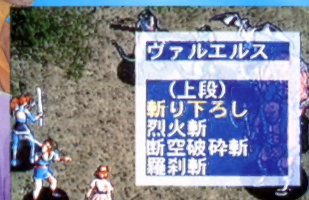
What's New by

3DO REAL
今月のソフトトピックス

壮大な青き森の神話が、
キミの魂を覚醒させる。

熱狂的ファンの想いに応え、あの神話が3DOに登場。原作はボードゲームにはじまりノベルズやCDになったのだ。

リアルな描写は、まさに3DOならでは。臨場感を与えてくれる人間や鷹の視点が、キミを神話の世界に引き込む。

キャラクター、必殺技、世界描写。ファンから寄せられたアイデアが物語に新しい感動をもたらしてくれる。

ヴァルエルス
(上段)
斬り下ろし
烈火斬
断空破砕斬
羅刹斬

接近戦では、ド迫力の戦闘シーンがクローズアップされる。種族や流派によって、必殺技も違ってくるぞ。

BFS
BLUE FOREST STORY

◎RPGの常識を破った。[東洋を感じさせる異色の世界]
広大な土地、深い自然、信仰深い人々。なつかしさを感じさせる世界で壮大な物語がはじまる。

◎マルチシナリオが進化した。[ダブルファンタジーシステム]
ふたりの主人公が選べる。それぞれ展開が異なる。2度目からのプレイでは、以前の行動が物語に影響してくる。

◎主人公にキミの性格が映される。[性格投影プロローグ]
序章で起きる出来事に、キミはどんな判断をするか。それによって主人公の性格が決まるのだ。

サウンドトラックも
好評発売中!!
「ブルーフォレスト物語
~風の封印~」
発売元・お問い合わせ先：
ポリグラム（株）
TEL.03-3780-8534
標準価格2,000円（税込）

そのすべてが新しいRPG、
「ブルーフォレスト物語」、待望の誕生。

●ブルーフォレスト物語　～風の封印～ ライトスタッフ／Panasonic　4月26日発売予定／予価7,800円（税別）

◎3DO、3DOロゴとインタラクティブマルチプレーヤーは、The 3DO Companyの商標です。◎ソフトの内容および発売日、価格は、改善などのため予告なしに変更する場合があります。
©1996 RIGHT STUFF/F.E.A.R./KENJI FUSHIMI ©1996 Matsushita Electric Industrial Co.,Ltd.

松下電器産業株式会社

3DO REAL
今月のソフトトピックス

V GOAL SOCCER '96

Vゴールサッカー'96

3DOに本格派サッカーゲーム登場！

きみの選んだチームが、実戦のワールドカップさながらに、地区予選、グループリーグ、決勝トーナメントへと勝ち進んで行く。さあ、念願のワールドカップ優勝を目指せ！

サッカーゲーム初、必殺技・得意技が登場

なんと42チームのなかから選択できる

自分好みのチームにアレンジできる

●Vゴールサッカー'96
テクモ
好評発売中
標準価格6,800円(税別)
©Tecmo, Ltd.1995

The Tower

高層ビルシミュレーション
[ザ・タワー]

リアルシミュレーション、ここに極まる！

世界のパソコンファンを魅了した高層ビルシミュレーションが、新機能を追加していよいよ3DOに登場する

●The Tower
オープンブック
好評発売中
標準価格 6,800円(税別)
©OPeN BooK

3DO版だけの特典
先着100名の方にオリジナルグッズプレゼント！
◎応募方法はゲームの中にかくされているぞ！

ROCKMAN X3

「ロックマンX3」参上。

あのアクションゲームの傑作が、いよいよ3DOに登場！
アクションも、アニメも、ますますパワーアップだ！

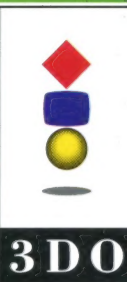
●ロックマンX3
カプコン
'96年初夏発売予定
予価5,800円(税別)
©CAPCOM CO.,LTD. 1995,1996, ALL RIGHTS RESERVED.

誕生～Debut～PURE
シャーロック
好評発売中／標準価格 7,800円(税別)

王国のグランシェフ
サラ・インターナショナル
好評発売中／標準価格 5,800円(税別)

ときめき麻雀パラダイスSpecial～恋のてんぱいビート～
ソネット・コンピュータエンタテイメント
好評発売中／標準価格 6,800円(税別)

◎3DO、3DOロゴとインタラクティブマルチプレーヤーは、The 3DO Companyの商標です。◎ソフトの内容および発売日、価格は、改善などのため予告なしに変更する場合があります。©1996 SharRock/©HEADROOM ©1996Sala INTERNATIONAL,inc. ©1995 SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT

What's New by
Panasonic
松下電器産業株式会社

V-GOAL SOCCER '96

THE LATEST GAME BY TECMO, REPUTATION
OF PRODUCING MANY EXCELLENT SOCCER GAME.
NOW COMING FOR 3DO!!

Vゴールサッカー'96

全6地区、計42チームの中から1チームを選択し、実際のワールドカップ同様に
地区予選から始まり、グループリーグ、決勝トーナメントへと
勝ち進んで念願のワールドカップ優勝を目指せ！！

お買い上げ頂いた方にテクモ特製Vゴールオリジナルクロックを抽選で500名様にプレゼント！

大好評発売中!!　6,800円 税別

ゲームモニター（チェッカー）大募集！
テクモではゲームのモニターを募集しています。詳しくは、下記の住所まで郵便にてお問い合わせください。
〒102　東京都千代田区九段北 4 丁目 1 番 34 号 テクモ株式会社 商品開発部 担当川口まで。

テクモの最新情報を聞こう！ テクモホットライン 03-3222-7550

TECMO

INTER NET
テクモホームページ開設！　アドレス／ http://www.tecmo.co.jp

品番 FZ-SJ6951
©TECMO, LTD. 1996
3DO、3DOロゴとインタラクティブ マルチプレーヤーは The 3DO Company の商標です。

MAY▶JUN 1996 5-6月情報号

ⒸMotonori Sakakibara

CG/Motonori Sakakibara
Cover Design/Akihiko Sawada
Logotype Design/Masatoshi Kasashima

Ⓒ徳間書店インターメディア1996
・本誌掲載記事・写真等の無断複写(コピー)・複製・転載を禁じます。
・本誌記事中のソフト名、ハード名等は、一般に各メーカーの登録商標です。「Ⓡ」「TM」などの表記は省略させていただきました。また、著作権も制作者および制作会社に帰属するものとし、版権の「Ⓒ」も一部省略させていただきました。なお、記事中の各版権等の表示をしている場合は、画面写真、一部イラストに関するものです。また、ひとつの著作物に複数の権利者がいる場合は、「／」、同一ページ内に複数の著作物がある場合は、「・」で区分して表記しています。さらに、各会社名の「株式会社」の部分や、住所、使用範囲に関する部分は誌面のつごう上省略させていただいています。

・本誌に掲載したソフトの画面写真は原則として3DO上の画面を撮影していますが、開発途中のものは一部Macintosh上の画面を掲載しています。その場合は「※」印をつけてあります。
・本誌に掲載した商品の価格には、特に表示したものをのぞき、消費税は含まれません。
・ソフトの内容や発売時期等は各ソフトハウスに直接お願いします。ハードに関しても同様に松下電器産業株式会社インタラクティブメディア事業部☎06-906-4470、三洋電機株式会社3DO営業部☎0276-61-8359へお願いします。
・本誌掲載記事の内容に関するお問い合わせは、土日と祝日をのぞく平日の午後4時～午後6時の間編集部☎03-3573-8604で受け付けています。
・本誌への広告掲載のお問い合わせは弊社広告企画部☎03-3573-8612へお願いします。
・バックナンバー等に関するお問い合わせは弊社販売部☎03-3573-8613へお願いします。

発売／株式会社徳間書店
発行／徳間書店インターメディア株式会社
発行人／山森尚　編集人／北根紀子
編集委員／村田憲生　山田政彦
編集アシスタント／黒木里恵　坂本章　渓和彦　藤原洋介　宮本英輝
広告／遠藤剛　加藤千香子　伴勝
販売／遠藤剛　石井基之　吉野なおみ
NCC／和田秀実　佐瀬伸治　佐々木さとみ
アートディレクション／沢田昭彦(TERRACE, Inc.)
デザイン／TERRACE, Inc.　井沢俊二
協力／松下電器産業株式会社　3DOジャパン株式会社
Special Thanks／綾部洋一　加川良　加藤久人　三戸貴代
イラスト／沢田電気　中野カンフー！　ワタナベシゲキ
撮影／島崎英俊　矢藤修三
写植・版下／あくせす　日庄
印刷／凸版印刷

発売元	❶ コナミ	開発元	❷ コナミ	問い合わせ	❸☎0120-086-573
発売日	❹ 4月21日	継続機能	❺ なし	プレイ人数	❻ 1人
価格	❼ 2980円	特記事項	❽ ――		

❶発売元：発売元のメーカー名。❷開発元：ソフトの企画・制作・開発を行ったメーカー名。❸問い合わせ：おもにソフトの購入に関しての問い合わせ電話番号を明記しています。❹発売日：この本を作っている時点(発売予定カレンダーの欄外の日付)での発売予定時期。❺継続機能：コンティニューやセーブについての情報を明記。❻プレイ人数：同時、または交代でプレイできる最大人数。❼価格：メーカーの希望する販売予定価格(税別)。❽特記事項：そのほかの各種情報

「3DO」は、アメリカ合衆国カリフォルニア州レッドウッドシティーに本社を有するThe 3DO Company（以下3DO社といいます）の商標であり、3DO社の許諾の下に徳間書店インターメディア株式会社が使用しています。
本誌は徳間書店インターメディア株式会社が独自に制作した出版物であり、3DO社はその内容に関知しておりません。従って3DO社は本誌の編集方針やその他の内容について一切責任を負いません。

3DO

SHORT WARP

WARP'S SHORT GAME COLECTION

ショートワープ

3DO and 3DO logos are trademarks of The 3DO Company. ©1995 WARP

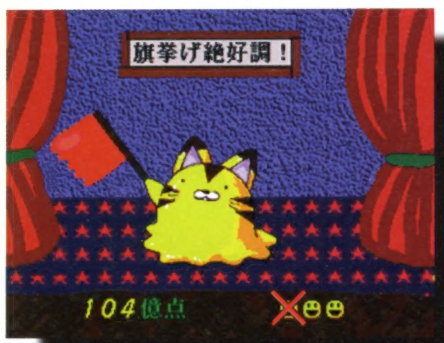
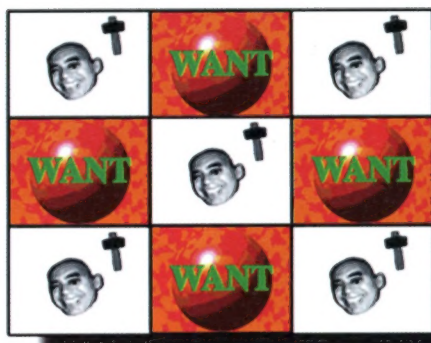
無敵のベスト盤　定価2,800円(税別)

ワープの歴代ショートゲームが９本も入った
超お得なベストアルバムが2,800円で３ＤＯに登場!!

名作「おやじハンター」から、「メガダす!!」、「フロポン２」
そして、最新オリジナル「ハイパーコマンチック」まで
ワープと３ＤＯの歴史を語る、涙の名盤ここに完成！

超激安！記念通しNo.入り完全10000本限定生産!!

注）完全に１万本限定ですが、まだ若干在庫がございます。
「どーしても欲しいっ」という方は、お店に注文してみて下さい。

W A R P.

作品No.1
「旗挙げ大学」

作品No.2
「ダンス天国」

作品No.3
「おやじハンター」

作品No.4
「突撃機関!メガダす!!」

作品No.5
「アニマリス」

作品No.6
「信長の寝坊 -爆睡伝-」

作品No.7
「マージャリス」

作品No.8
「宇宙生物フロポン君2」

作品No.9
「ハイパーコマンチック」

「ショートワープ」通しナンバー大抽選 発表!!

「ショートワープ」のジャケットに付いている、手書きの通しナンバーが以下の方は
な、な、なんと、特製プレゼントが貰えます！
下記宛に、住所・氏名・電話番号を表記の上、ジャケット（厚紙）を郵送して下さい。

通しナンバーの下２ケタがこの番号の方 ▶ **00, 13, 69, 99** (例：6369,1300 2313,9999 など)

〒150 東京都渋谷区恵比寿1-9-7 ITOX6F 株式会社ワープ「やったねパパ大当り」係

3DO
DOOM
is
COMING!
AMMO
HEALTH
ARMOR
ARMS
LEVEL
496
79%
141%
18
Art
D A T A
INTERACTIVE
id
SOFTWARE

DOOM（3DO版）4月26日緊急発売！

あの伝説のゲームDOOMの3DO版がいよいよ日本でも発売されることになりました。しかーしっ、お店では売ってません！ **通信販売のみ**の発売となります。価格は6,000円（消費税込み）です。でも、購入方法は至ってシンプル。下記の3つの申し込み方法からお選びください。いずれの場合も、4月24日までにお申し込みいただき、入金確認ができれば、発売日の**4月26日必着**でお届けします。その後は、入金確認後3日程度でのお届けになります。また、**4月24日までにお申し込み**いただいた方には、**特製『DOOM攻略ハンドブック』**を差し上げます。攻略本があっても楽しめるDOOMならではの大サービスです。

1.現金書留	〒106 港区元麻布3-2-15-101　有限会社バショウ・ハウス『DOOM』係　宛（送料サービス）
2.銀行振込み	以下の各銀行に代金6,000円（消費税込み）を振り込み、同時に住所、電話番号、名前を電話、FAX、e-mailでお知らせください（手数料はお客様負担）。 第一勧業銀行　麻布支店　口座番号1868604　口座名義　有限会社バショウ・ハウス 三菱銀行　六本木支店　口座番号0801877　口座名義　有限会社バショウ・ハウス
3.代引き注文	住所、氏名、電話番号を明記した上で電話、郵送、FAX、e-mail、電子メール（nifty）のいずれかの方法で「代引きで注文」の旨をお伝えください。ただし、代引きの場合は代引き手数料500円を追加して、お支払いいただきます。 **電　話**　03-3470-7815　**FAX番号**　03-3470-7816 **e-mail**　basho@jp.interramp.com　**nifty**　**INET**：basho@jp.interramp.com **郵　送**　〒106港区元麻布3-2-15-101　有限会社バショウ・ハウス『DOOM』係

お問い合わせ電話番号　03-3470-7815

あの「超絶大技林」が判型を変更。

大きくなって

A5からB5へと大きくなって再び登場!!

帰ってきた

超絶大技林(だいぎりん) '96年春版

絶賛発売中!!

本屋に金塊の山のように積まれているのがそれだ。

過去十余年の家庭用ゲーム機のデータ、そして、知ってて役立つ、
知ってて楽しい、知ってて嬉しいウル技は8千本を突破して、
とびきり豪華なデータを詰めての登場だ!!
金ぴかの表紙を本屋で探せ!!

今度は買いそびれるな!

定価980円(税込)

発行:徳間書店インターメディア株式会社
発売:株式会社徳間書店

小社出版物に関するお問い合わせは☎03(3573)8613(販売部)までお願いします。

『超絶大技林'95年夏版』の実寸

原寸

Shall we M2?

M2成功の条件！

M2はいつ出るのか？　どういう形になるのか？　あのスペックは本当なのか？　3DOに付けるアクセラレータはどうなるのか？　ターゲットとなるユーザーは？　ソフトは？　と疑問符だらけのM2ではあるが、ここに来て松下社内外の動きが多少活発になってきた。今回は、M2の主にソフト部分をプロデュースする立場の人たちのインタビューや、アンケートを通してM2の未来形を占ってみたい。

きたるべきM2の姿を、ソフト・ハード両面から徹底分析！
3DOからM2への遠い道のりの果てに‥‥

国内外で噂だけが先行しているかにみえる「次」次世代機M2だが、ここにきてかなり輪郭が明確になってきた。

というのもM2のライセンシングを始めとして、ソフトの開発、制作、供給を行う松下電器の新会社が設立され名称も決定し、その実務を4月1日から開始したからだ。3DOでは、ハードは松下電器が、ライセンシングは3DO社が、ソフトは松下電器とソフトハウスが共同で、というこれまでのシステムが新会社である株式会社パナソニック・ワンダーテインメントに一本化されるということである。これ

キーマンが語るM2のすべて①

M2のソフトウェア戦略では絶対に期待を裏切りませんよ！

株式会社パナソニック・ワンダーテインメント常務取締役松尾健史氏

意識的に情報漏洩を避けているかに見えたM2を提供する立場の松下電器に大きな動きが見えてきた。パナソニック・ワンダーテインメントの設立に伴い、M2プロジェクトは一気にブレイクしそうだ。

内外の情報では、M2はすでに来春より早く世に出ることはないだろうと思われていた。インタビュー時にも、それが前提のようになっていたのだが、パナソニック・ワンダーテインメント社でソフトの開発責任者である松尾氏の口から出た言葉は意外にも年末を目指しているというものだったのだ。

◉

ソフトもハードも、年末を目指して動いてますよ。もちろん、いっしょに出すソフトが揃わないとか、あるいは拡張性の面でもう少し詰めたいという「待った」がかかって少しずれ込むということはありえますが、最初から最も遅いラインを目標に置いて仕事をするなんてあり得ないでしょ。

ソフトの方は、まだどういうタイトルが出るか、というような話はできませんが、国内の有力なソフト開発会社の中で相当にレベルの高いところを押さえている。もちろん、僕の基準ですが……。レースもあれば、格闘もあるだろうし、アーケードと連動したものもあるだろうし、アクションもあるだろうし、テーブルゲームもやる。

もともと、私はM2用のソフトを作るために呼ばれてきたわけで、現在もそれを中心にやってるんですけど、パナソニック・ワンダーテインメントはハードの方もやらなくちゃならなくなってて、ライセンシングの方もやっている。いい意味で一本化する方向になってきてますね。これは別に、他社を真似ようとしているわけじゃないんだけど、結果的にはSEGAやSONYと同じような体制になってきつつありますね。

ハードのことはまだお話しできることは少ないんですが、現在発表されているスペックは、ほぼそのままM2のスペックと見て構いません。メモリは相当上のラインで決まりそうです。これは大きな魅力になると思いますよ。現行の32bit機とは比べものにならないくらいですし、将来出てくる64bit機のライバルと比べても、CPUのクロック数とか、搭載されている3DのエンジンであるBDAは、PCを含めたあらゆるプラットフォームの中でも最強のものだ

■M2テクノロジー最新情報

項目	スペック	備考
CPU	Power PC 602 RISC（カスタム66MHz）	640bit。ただし、CPUのコストダウンのスピードは超急激なので発売直前に倍クロックなんてことも
内部キャッシュ	32K	現行と同じ
バス転送速度	528MB／秒	現行の3DOは50MB／秒
RAM	6MB	現行は3MB。さらに増える可能性も。できれば8MBほど積んで欲しいところだ
演算処理速度	132MFLOPS／秒	3次元ポリゴン処理を高速に行うためのスペック。通常は倍精度整数型だが、片精度で浮動小数点計算を行う
ビデオ表示能力	MPEG1標準装備、JPEG展開可能	MPEG2（DVD再生可能）オプションも期待大
サウンド機能	66MHzDSP搭載	MPEGオーディオ解凍。32の全てのチャンネルに対しハードウェアによる解凍と補完
グラフィックス	640×480（16or 24bitカラー）	320×240なら24bitカラー（1670万色）
ポリゴン表示能力	100万ポリゴン／秒	セガModel2が36万ポリゴン／秒
ピクセル表示能力	1億ピクセル／秒	理論上640×480の画面を秒間325画面描き変えられることになる
グラフィックチップ能力	ハードウェアテクスチャ展開	圧縮したテクスチャを高速に展開することが可能
	Z軸ベースレンダリング	最も手前にあるものを自動的に判断して表示する
	フィルタリング	リニア、バイリニア、トライリニア、ポイントサンプル方式
	MIPマッピング	複数レベルのマッピングデータを持ち、近づいてもきれいな面を表示する
	グーローシェイディング	滑らかなレンダリングが可能
	3次元パースペクティブ補正	見かけ上のパースペクティブをきれいにする
	αチャンネル	7bit（128段階）にわたる透明度の設定が可能

は、SEGAやSONYが自社ブランドでソフトを供給するのと同じスタンスになるわけで、実際の開発も「年末を目指して」始まっているという。

もうひとつ輪郭を形作ってくれるのがコナミとカプコンというアーケード、コンシューマ機の両分野で実績のある、業界のリーダー的存在の2社が、現在のところアーケード部門のみではあるにしてもM2への参入を決めたということである。これで、サードパーティとして国内でM2用のソフトを開発しているのが、『Dの食卓2』のワープ1社という状態からは脱出したわけである。

さらに、ハードのスペック上でのことだが、メモリが6MBは最低確保された。これは決定。さらに8MBもありではないかという情報も入っている。もともと6MBの発表でも、次ページからのアンケートでも開発サイドの支持の高かったメモリ容量である。8MBであればさらにこの数字は高まったと思われる。さらに、現在発表されているスペックから、コストの関係などでスペックダウンすることもなさそうだ。もともと、現在のゲーム機の水準からして、超のつくトップクラスのスペックなだけに、これは大きな安心材料である。

今回は、パナソニック・ワンダーテインメント、コナミ、カプコン、ワープへのインタビューと、サードパーティへのアンケート調査を元にM2のソフトウェアのバックアップ体制という面に焦点を当てたい。

と思います。

もちろん、100万ポリゴン／秒というのは、カタログスペックというか10モード燃費みたいなもので理想の環境で初めて発揮できるというようなスペックですが、実質80万ポリゴンでもすごいスペックであることに変わりはないはずです。それから、拡張性も充分なものを持たせるつもりです。どういう手段で、というのはまだちょっとはっきりしたことはいえないんですがね。ゲーム機としても最強のものになるはずですし、それ以上の機能も持たせられる。

そういったハードなだけに、個人的な希望からすると、本当はアナログRGBのモニタまで付けて売りたいぐらいですね。もちろん、価格からいって不可能な話なんですが、クオリティからすると、それが妥当なマシンなんです。なにしろ、そのままゲームセンターにも置けるわけですから。

M2の価格ですか？　それも今は何ともいえないですね。もちろん、満足のいく価格を設定しようと思ってはいますがね。

ソフトの方の戦略ということでいえば、先ほどお話ししたように複数のラインが走っているんですが、ハード自体のテイストってありますよね。目指しているもの、というよりは、そうなっちゃったもの、というか……。SEGASATURN、Playstation、スーパーファミコンそれぞれ、年齢層も違えば、ユーザーの嗜好も、重なってる部分は大きいんだけど、やはり分化してる。M2はある意味では任天堂＋SEGASATURNのユーザー層を目指してるんです。ソフトのジャンルからいっても、アーケードっぽいバリバリのものから家庭で楽しめるものまで揃えるつもりです。もちろん、それプラス女性のマーケットも開拓していきたい、と。なかなか欲張りなマーケティングなんですが。

現在、コナミもカプコンも、M2の基盤を使ったアーケードゲームの開発を始められる段階にきていると思うんです。すでにM2用の『D2』の開発を始めているワープさん以外タイトルを出せるようなものがなくて本当に申し訳ないんですが、これはもう少し待っていただきたい。自社のものに関しては、静止画やビデオでは表に出したくないんです。ちゃんと遊べるものにしてからじゃなきゃね。とにかく、やるからには、サードパーティの作品ももちろんそうですが、自社開発ソフトでも質の高いものを揃えていきたいと思ってます。絶対にみなさんの期待を裏切るようなことはしませんから、もうしばらくM2を待っていてください。

◉

ソフト作りの現場を知っている松尾氏が松下電器の絶大な底力をバックに采配をふるえばM2が現在の枠組みを大きく変える力になることは充分期待できそうだ。自社開発はもちろん、サードパーティのソフトの多くにも目を通す立場にある松尾氏にM2の命運が握られているといってもいい過ぎではない。目が離せない存在になりそうである。

プロフィール
元ヴァージンインタラクティブエンターテインメントの社長。日本での立ち上げからすべてを行った凄腕。国内外に業界の友人が多い

ソフトハウスアンケートに見るM2正否のカギとは？

ハードそのものよりも、ソフトの充実を‼

さて、この後は、今回のM2特集のために本誌が行ったアンケート調査結果の分析である。アンケートをお願いしたのが、国内70社、海外43社、回答が寄せられたのがそれぞれ38社、15社であった。質問は多岐にわたっており、すべてを紹介することはできないが、前半がハード寄りの質問、後半がソフト寄りの、あるいは販売政策寄りの質問という構成になっている。ここでは、前半では開発の現場にいる人たちがM2のハードをどう評価しているかを中心にお伝えしたい。

最初に紹介している円グラフは、M2に（個人的に）魅力を感じるか、という質問に対する答えである。これは答える人物が、開発か、営業かでかなり差が出てくるので、会社の答えということにはならないかもしれないのだが、やはり魅力を感じるという答えが過半数を上回った。だが、見逃せないのが「魅力を感じない」という意見がかなりあることである。だが、これは残りのコメントを見る限り、M2をハードそのものとは見ずに、自社のソフトを載せるプラットフォームとして見た場合、という営業サイドの意見である場合が多いようだ。つまり営業的には、現在のところ魅力のないプラットフォームに見えるということである。その理由については後半で触れることにしよう。

開発サイドからのウケはいいBDA

さて、M2では、3Dのさまざまな処理をハードで制御できるようになっているが、これをチップ化したものをBDAと呼んでいる。グーローシェイディングや、MIPマッピングなどはすべてこれで処理しているわけである。POWER PCと並んでM2の目玉ともいえるものである。開発関係の人たちが着目しているのが、このBDAの部分であることは間違いはないようだ。グラフ（下図Q2.）で3Dエンジンと書いてあるのがそれ。複数回答ありだったのだが、たいていの人がこれに○をつけていた。それと並んで興味深い結果になったのが、サウンド機能がBDAと同票を獲得したことである。CDクオリティのサウンド＋MPEGサウンド＋DSPということで幅が広がっているのが魅力のようである。

このアンケートを取った際には、編集部ではすでにメモリは6MBは確保という情報で動いていた。だから、アンケートもメモリの項目には「6MBとして」の但し書きを添えていたのである。もしもこれが8MBなら、ことによるとトップに食い込んでいたかもしれない。それほどメモリ容量が多いのというのは、開発者にとっては魅力なのである。会社によっては12MB欲しいなんていうところもあったのだ。もちろん、それだけ開発しやすいマシンになるということなのである。

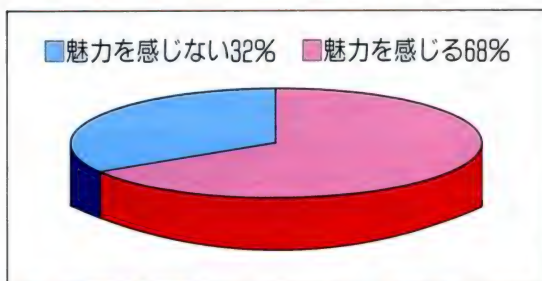
メモリと同票だったのが、MPEG1の機能。これはまあ順当なところだろう。

円グラフのとなりの表（Q3.）は現在発表されているスペックにさらに開発サイドから欲しいと思われるスペックを挙げてもらったものだ。

MPEG2とDVDの再生機能は中身は同じものだと思うが、インターネットとの接続とか、通信用ポートを2つ、というのも楽しそうだ。実際にやろうと思うとなかなか大変だが、デイジーチェーンで2台、3台とつなげて複数同時プレイサッカーなんて楽しそうである。

意外だったのは、2D面の高速化という項目である。M2は3D面を至上の目的のように掲げて特化したマシンになりそうで、確かにスプライトなど、既存のゲームスタイルで必要とされる機能は話題にのぼらない。メーカーによっては切実な問題かもしれない。

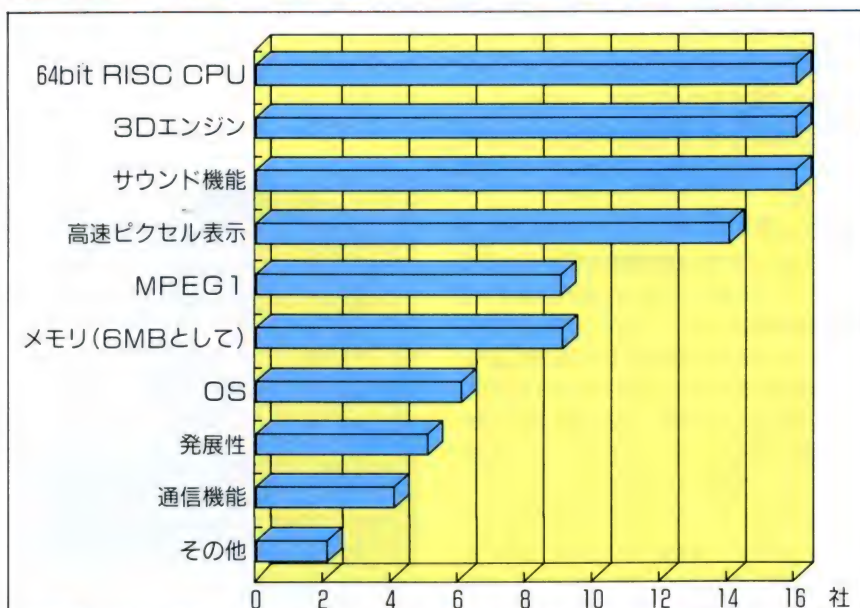
注文が少なく、魅力を感じる点が多いとい

Q1. M2に（個人的に）魅力を感じますか。

個人的に、と断り書きを書いたにも関わらず、営業的に魅力を感じないというニュアンスで魅力を感じないと答えた方が多かったようだ。海外ではおおむね評判がいいのに対し、国内は少々辛口のようだ。海外のほうが情報が流れているが、国内ではM2の情報がきちんと流れていないせいかもしれない

Q.3 M2のハード設計でこれからでもぜひ追加してほしい機能は？

- ●拡張メモリ
- ●AVシステムとの融合
- ●メモリを8MBにする
- ●DVDの再生機能
- ●本体に通信用ポートを2つ（デイジーチェーンで複数プレイ）
- ●BOOT RAM CARD
- ●MPEG2
- ●インターネットとの接続
- ●2D面の高速化（BGの強化）

2D面での高速化と答えたところが複数あった。確かにすべてのゲームが3D化するわけではないので重要なポイントといえる

Q2. Q1.で「魅力を感じる」と回答された方はM2の何に魅力を感じていますか。

1位は同着で3つ。次に高速ピクセル表示。MPEG1とメモリも同着。メモリの大きさも魅力度が高い。もしも8MBならさらに増えたことだろう

うのは、しかし概ねハードに関しては問題なしということなのではないだろうか。強いていえば、オプションでいいからMPEG2再生機能があれば……だろう。インターネットとの接続などは、時流からして最初から可能かもしれない、などと編集部では勝手に推測しているのだが。

何はなくはもまず キラーソフトを！

ハードが好評なのに対し、M2がコンシューマ機として成功する条件は？　という質問と、実質的にM2の母体になる松下電器にはきつい意見が集中している。

まず、最初の質問には「キラーソフトの必要性」をほぼ10社中10社が挙げていた。キラーソフトすなわち、そのソフトで遊びたいがゆえにそのソフトの走るハードを買いたくなるようなソフトである。「大手の参入」なども、それに類するものがある。もちろん、そのソフトがM2でしか出ないというのがなければダメである。3DOでも『Dの食卓』や『ポリスノーツ』などが、3DO独占であったなら、という思いが残るのは私だけではないだろう。後はかなり筆の調子がきつくなっているが、なるべく原文のママ再録したつもりだ。中でも、販売網の拡充が必要との意見は多かった。

Q4.　M2がコンシューマ機として成功する条件は？

- ●キラーソフトの存在（他に優秀なソフトなど同意見多数）。
- ●いいソフト（実はいいソフトなんです、じゃなくて）。
- ●大手ソフトメーカーの参入（超有名ソフトハウスの確保）。
- ●低価格化（同意見多数）。
- ●M2がどんなユーザーに何を訴求するのか、サードパーティの理解を得ること。
- ●ソフト内容の偏りをなくす。
- ●まともな流通と営業（販売店を広げる等同意見多数）。
- ●開かれた環境
- ●ソニーの販売戦略を見習え。
- ●たかがコンシューマ機とタカをくくらないこと。
- ●3DOの時の松下の営業では成功しない。
- ●大松下の意識を捨ててチャレンジャーとしてやってほしい。
- ●アーケードとの連携でユーザーに認知してもらう。
- ●ハードをきちんと出すこと。

「M2はどんなユーザーを相手に、こういうことをするんだ」といったいわば理念をサードパーティに理解してもらうのが先決のようだ

キーマンが語るM2のすべて②

パッケージされた基盤としては大変魅力的なスペックだ

コナミ株式会社開発本部長永田昭彦氏

M2のアーケードマシン用の基板（チップセット）としての可能性に着目し、いち早く契約を交わしたコナミの開発責任者が、同社のM2戦略を語る。

M２基板を使ったゲームは1996年中に出せると思いますよ。コンシューマ機を待つとかそういうことはしなくてもいいわけですから、すでに企画が何本か出ていて、そこから選び出す作業に入っています。ですから、どんなタイトルが出るかはまだいえないわけですが。

当然、中身にはコナミなりに手を加えさせていただきますよ。OSでもあまり使わない機能は取って、その代わりにうち独自の機能を入れたりね。もちろん、データのストレージもCD－ROMを使うとは限りません。ハードディスクとかの可能性もあります。すでに、ハードディスクは他でも使っていて、実績がありますからね。メモリを増設する可能性ももちろんあります。

ハードとしてのM２の魅力は、やはり、あれだけの３Dエンジンを積んでいて、性能的にはトップクラスのものを持ちながら、パッケージとして安価だということに尽きると思います。

うちは３Dに関しては、後発ですからすぐれたグラフィックに加えて安さもセールスポイントとしていきたい。ぜひM２での作品を楽しみに待っていてください。

プロフィール
コナミの全開発部隊の頂点に位置する人物。コナミのヒット作の産みの親。プログラムもプロデュースも経営もできる業界でも稀な才能の持ち主

キーマンが語るM2のすべて③

ハードにあったものをじっくり作っていきたいですね

株式会社カプコンCS事業本部CS事業推進部広告宣伝販売促進課課長　永井淳一氏

アーケードゲームの一方の雄カプコンもアーケード部門でのM2参入を発表した。格闘ものの第一人者が何を繰り出してくるか、注目である。

現在M2というマシンでどういうことができるのか、どういう作り方をすればいいのかを考えているところといった感じでしょうか。しかしまあ、格闘ものがうちの売りですからね、そういうゲームを外して考えることはむずかしいでしょうね。

コンシューマ機としてのM2にどう関わるかはまだ検討中なんですが、全てのプラットフォームに対応していこうというのがうちの方針ですから、マーケットがある限り対応していきたい、と思っています。もちろん、有りものをそのまま移植するとだけじゃなく、そのハードに合ったものをじっくり作っていこうと思ってますよ。ハードの発売直後にソフトを出せばメリットが大きいんでしょうけど、そういうことはしたくない。ハードの性質とマーケットを見てからじっくり、それにあったものでうちで出すべきものを作っていく、そういうスタンスですね。長い目で見守っていてください。かならず期待を裏切らないM２の機能を出しきったようなソフトを出していきますから。

プロフィール
営業、ライセンス関連の業務を行っていたが、昨年6月より広報宣伝室課長に。入社6年目、業界？年目の大ベテラン。京阪の往復で超多忙

いずれも3DOの時の対応を念頭に置いているものと思われる。これが松下電器への注文という形になるともっと過激になってくる。

3DOでは、実質松下電器が運営していたにもかかわらず、ライセンシングを司る3DO社が、突然ソフトのライセンスフィーを値上げするなど、いい記憶がないというのが現実だったのをうけた発言が目立つ。これはM2では解消された問題点のひとつだ。その他、パナソニック・ワンダーテインメントの設立で、解消されたと思われる問題点も少なくない。もちろん、松下電器のやり方に対する批判も多い。その代表が、表の最初に掲げた発言で、これは個人的にも同感せざるを得ない。その他いろいろあるが、ロードマップを提示してほしい、という旨の発言があったのは注目に値する。事業計画というよりも、ソフトハウスをお金を使ってではなく、気持ちの上で巻き込んでしまうようなビジョンが提示されてしかるべきだろう。そしてソフトハウスが事業である限り、リスクはつきものなのだが、そのリスクを乗り越えてでも作品を作りたくなるようなムード、あるいは長期的に本腰を入れてM2用ソフトのチームを形成できるような体勢を作っていくことこそ今重要なのではないだろうか。

Q5. M2のライセンシング、販売方針などで松下電器産業に注文のある方、ご意見をお聞かせ下さい。

- ソフトビジネスと家電とおもちゃとをごちゃまぜにして天下の松下を気取るのは腹立たしい（3DOをちゃんとやれ！　けじめをつけろ）。
- コンシューマ機として売ることにマジメかどうか？
- ハードありきではなくて、優秀なソフトありきという意識を！
- ソフトビジネスの最前線に降り立ち泥水をもすするという覚悟が必要なのでは？　スマートに一律にプラン通りにやれるものではないし、やったとしても実効があるかどうか別なのがこの業界。水商売ですからもっとラフに。
- 開発機材を安く。
- ライセンス料を押さえる。
- 自社で大作を作れる体勢にする。
- プロモーションにもっと力を入れる。
- ゲーム機としてちゃんと売る。
- 過去の失敗を教訓に3度目の失敗はしないでほしい。
- 販売される方はもっとゲームを勉強するべき。
- 3DOの時のような対応ではM2参入は不可能（ライセンスフィーはドル建ては馴染まない。実際の発注がα版、β版の時の販売見込みの10％、20％ではソフトハウスとしてリスクが大きすぎる）
- 3DOの時の対応を考えると心配。
- ロードマップをきちんと決めてソフトメーカーに提示してほしい。

ずいぶんときつい意見ばかりだが、すべてはM2の成功を願う気持ちからだと思われる

キーマンが語るM2のすべて④

D2ではM2でこれだけできるんだというのを見せたいね

株式会社ワープ代表取締役飯野賢治氏

3DOカルチャーの精神的支柱として常に異彩を放ちながら、M2用ソフトとして『Dの食卓2』を誰よりも先に作り始めたWARPの飯野氏が、M2へ思いとD2の真相を語る。

プロフィール
現在ゲームの教祖的存在であり、M2の伝道師を自認するWARP代表取締役。3DOに対する愛情も底知れないものがある

M2はハード面から見るとプログラマが面白がって作れるマシンですね。PlaystationとSEGASATURNと比べると、SEGAの方がはるかにプログラマ向きのマシンなんです。だから、プログラマの力量の差が出る。そういう意味

妊娠中に飛行機に乗るローラ。恐ろしい運命が彼女を襲う

子どもができずに苦悩するDその人。すべての悲劇はここから

でプログラマ向きのマシンといえますね。だから、実力のある海外のソフトハウスなんかが、あっというようなソフトを作ってくれるんじゃないかな、と期待してますね。

でも、その分、プログラマの負担は大きくなるわけです。WARPは勝手に作ってますし、作れるけどソフトやツールに関してのサードパーティ同士の交流ができない状態なのは困りますね。まだ世に出ていないハード向けにソフトを作るっていうことは同じ船に乗っているのと同じなんですよ。でも、船長からどこに行くとも教えてもらえないし、乗客同士のおしゃべりもできない。せめてツールの交換とか、一緒に作ろうとかできるはずなんだけどね。

『D2』は、そうはいってもいいソフトになりますよ。M2のポリゴンに強い部分を使って、基本的にはすべてリアルタイムポリゴンで動かします。ポリゴン版の『プリンス・オブ・ペルシャ』って理解してもらってもいいです。もちろん、要所要所には、MPEG1の綺麗なムービーも用意してますけど。

ストーリーの話もちょっとしておくと、今度は前作の1年後からスタートするんだけど、一転舞台は中世のトランシルバニアに飛ぶんです。ある城主がいて、この人がいわゆるDな人なんですが、子どもができなくて悩んでいる。何やってもダメなもんだから、ついには悪魔との契約に走る。いたずら好きの悪魔はどっかから新しい魂を持ってきてやると約束する。ローラが妊娠しているのは、すでに出ている画面写真でわかりますよね。ローラの飛行機は墜落し、トランシルバニアでは赤ちゃんが産まれると。ここからゲームが始まっていく。

そんな感じなんですが、M2は少なくとも現行のどの機種よりも高性能なわけで、やっていて幸せです。でもね、せっかく3DOをやってきて、まだまだできることはいっぱいあると思うんですよ。そういうことをもうちょっと考えてM2はデビューさせたほうがいいと感じるときもありますけどね。

©WARP

SOFTWARE
EXPRESS
ソフトウェア
エクスプレス
今月の目玉はなんといってもBFSとDOOMの2本。まさに3DOを持っててよかったね、の快心作。遊ばない手はないぞ！
LIVE! 3DO MAGAZINE
CG／AKIHIKO SAWADA

P.78「付録CD-ROMの使い方」参照

森と風が包む世界へようこそ

BLUE FOREST STORY

ブルーフォレスト物語～風の封印～

ふたりの主人公がそれぞれの物語を奏でるエイジアン・ファンタジー『ブルーフォレスト物語』。今回は、物語の序盤をヴァルエルス、ラクジット編にわけて紹介していこう。

テーブルトークRPG、小説などで発表され、その独特な世界とシステムが好評な「ブルーフォレスト物語」が、3DOのゲームになった。ユーザーの期待を裏切らない、待ちに待った大作RPGの登場だ！

発売元	ライトスタッフ	開発元	ライトスタッフ	問い合わせ	☎03-3772-5131
発売日	4月26日	継続機能	5か所にセーブ可能	プレイ人数	1人
価格	7800円	特記事項	――――		

アジア風の世界で繰り広げられる、人間、魔、神の物語

『ブルーフォレスト物語』の舞台となるシュリーウェバについて、ここで紹介しておこう。この世界を作った「真なる神」は、12柱の神とその下に属する神々にその統治を任せてこの世界を去った。そして世界の命運を分けた降魔戦争以降、12柱の神は世界を12分して統治している。森王が統治していたシュリーウェバ地方は最も平和で豊かな土地であったのだが、800年前に彼女は突然統治を放棄し、青き森に隠棲してしまった。それ以来シュリーウェバの人々は戦乱の絶えない、平和とはほど遠い時代を生きていくことを余儀なくされているのである。

そしてもうひとつ、シュリーウェバで虐げられている魔族の存在がある。魔族は12柱の神のひとり闇王を崇める、降魔と戦うために降魔を体に取り入れた人々だ。しかし森王は彼らを「争乱を呼ぶもの」として、辺境のランカル島へ追放してしまったのだ。そこから、人間と魔族の間の確執ははじまっている。

エテルシアとイステアの国境にある川沿いの村。この河を下っていくと、森王の住む青き森が……

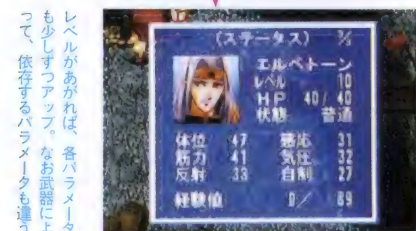
©RIGHT STUFF/F.E.A.R./KENJI FUSHIMI/Matsushita Electric Industrial

なじみ深く、かつ独特のシステム

基本のシステムは、あれこれ登場人物の話を聞きながら途中のイベントをクリアしていく、といったなじみ深いシステムである。基本的に、なんでもAボタンでこなすことができ、Bボタンを押しながら歩くと、ダッシュもできる。Cボタンで、キャンプメニューが出てくる。

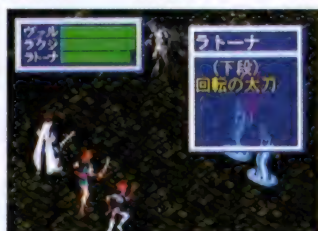
キャンプメニューでできるのは、ステータスの確認、アイテムの使用、魔法の使用、装備の変更、メッセージ速度やサウンドのON／OFFを切り替えるシステム変更、そしてデータのセーブとロードだ。さてステータスだが、なにやら聞き慣れない単語でパラメータがあらわされている。体位というのは体の大きさと丈夫さ、筋力は筋肉の鍛錬度、反射はいわゆる素早さ、感応は霊的センス、気圧は霊力の強さ、自制は集中力や冷静さをあらわしている。体位や筋力が高ければ戦士に、感応、気圧が高ければ魔法使いに向いている、と考えればいいだろう。

ランカル島西部のダンジョン内。ダンジョン内から脱出して、入り口まで戻る便利アイテムもちゃんとある

残りHPが少なくなると、HPを表示するウィンドウの「普通」の部分が「苦痛」に変化

レベルがあがれば、各パラメータも少しずつアップ。なお武器によって、依存するパラメータも違う

気になる戦闘システムも大紹介

戦闘はターン制ではなく、動きの早いキャラから優先的に攻撃できるようになっている。それも素早ければ素早いほどおトクで、ほかのキャラが1回攻撃する間に2回、3回と攻撃することも可能なのだ。特に敵が弱い場合などは、敵から一切の反撃を受けないうちに片づけてしまえることもある。この場合、重い鎧などを着ていると若干遅くなってしまうし、軽い鎧しか着ていなければあまり影響を受けないのはお約束だ。どちらがいいかは、プレイヤーの好みの問題だろう。

そして戦闘シーンの華となるのが、構えと必殺技だ。いくつかの例を紹介しておこう。

小太刀を装備したラトーナは、下段攻撃の必殺技が使える。攻撃力は低いが攻撃回避率が高い

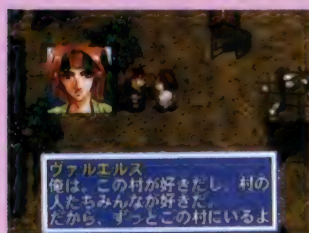
刃輪、隠密用の短剣などの攻撃は、中段、上段、下段ではなく投げが基本になる

比較的早くにヴァル、ラクジともに覚える居合の技。攻撃力が高いので、重宝する

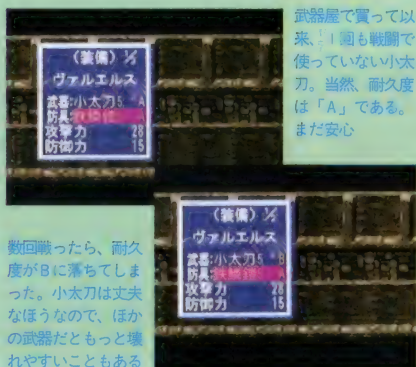
エルベトーンしか使えない二刀の構え。カッコよいのだが命中率が低く反撃をくらいやすいのが難点

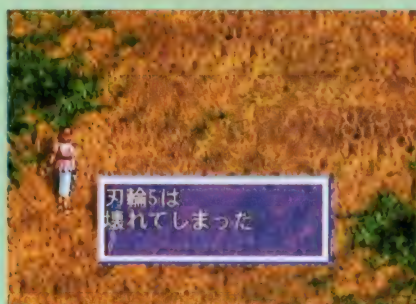
CHECK!!

LIVE! 3DO MAGAZINE

前号の付録CD-ROMの続き、ヴァルエルス編の本編を10分だけ遊ぶことができる。村の中であればあちこち歩き回れるので、序章からの時の流れを感じてほしい。速攻で進めれば、ヴァルエルス対犬ゴブリンの戦闘シーンも楽しめるぞ。

平和な村で、村長として平和に一生を終えるはずだったヴァルだが……

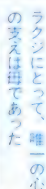
装備品のアルファベットはなぁに？

アイテム欄の武器や防具を見てみると、名前の横にアルファベットがついている。これはなにかというと、装備品の耐久度なのだ。Aで新品、Dでほとんど壊れかけ。それ以下になると壊れてしまって、攻撃力、防御力が下がっていまう。財布との相談になるが、できれば装備品の予備も持ち歩きたいものだ。

武器屋で買って以来、1回も戦闘で使っていない小太刀。当然、耐久度は「A」である。まだ安心

数回戦ったら、耐久度がBに落ちてしまった。小太刀は丈夫なほうなので、ほかの武器だともっと壊れやすいこともある

投射武器は全般的に耐久力が弱い。スズナの初期の武器「刃輪」などは、あっというまに壊れてしまう。安いけどね

主人公の性格を決める序章・幼少時の物語

序章で見られるのは、ふたりの主人公ヴァルエルスとラクジットのまだ幼い頃のエピソードだ。性格を決めるためのオマケというわけではなく、後々の本編にもおおいにからんでくる重要なイベントでもある。しっかり覚えておこう。

ラクジにとって、唯一の心の支えは母であった

ラクジット編・序章

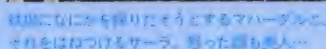
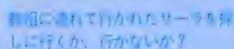
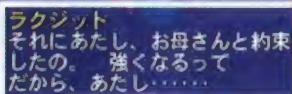
ラクジットの序章は、降魔教団の砦に母であるサーラマージャと共に囚われの身となっていたころのエピソードだ。教祖マハーダルのいないスキをついて砦を抜け出したラクジとサーラは、途中で追手に追いつめられてしまう。ここでサーラは娘のラクジだけを逃がし、自分は犠牲となるのだ。逃がされたラクジはサーラの弟であり魔族の将でもあるアガスティアに拾われ、そこで戦士としての修行を積む決心をする。そう、母の仇を討ち、母との約束を守るために……。

教祖に連れて行かれたサーラを探しに行くか、行かないか？

鍵つき檻れた扉を助け起こすか、素直に一緒にいるか？

自分のために犠牲になろうとする母にどう対応する？

サーラと「強くなる」という約束をしたラクジ。今こそ約束を果たそうと、決心する

教団になにかを探りだそうとするマハーダルと、それをはねつけるサーラ。怒った顔も美人…

ヴァルエルス編・序章

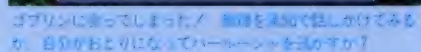
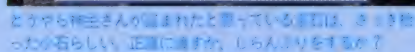
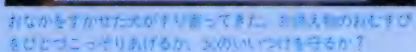
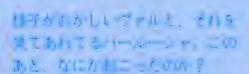
ヴァルエルス編の序章は、まだ少年のヴァルエルスが母親代わりの女中アトリに起こされるところから始まる。いとこの発明好きの少年ハールーシャに、薬草が欲しいので裏山までついてきてほしいといわれていっしょに裏山に行ったヴァルとハールーシャは、なんとゴブリンに襲われてしまうのだ。ゴブリンに襲われかけたヴァルはそこで原因不明の発作を起こして意識がなくなり、気づいたときにはそこには殺されたゴブリンとおびえたハールーシャがいるだけ。それ以来熱を出して寝込んでしまったヴァルが起きたときには、すでにエテルシア行きが決まっていたハールーシャとアトリの姿は村から消えていた……。

様子がおかしいヴァルと、それを見てあわてるハールーシャ。このあと、なにが起こったのか？

急に行方をくらましたアトリ。どうやら彼女は、なにか重要なことを隠しているらしい……

おなかをすかせた犬がすり寄ってきた。お供え物のおむすびをひとつこっそりあげるか、父のいいつけを守るか？

どうやら神主さんの盗まれたと言っている宝石は、さっき拾った小石らしい。正直に返すか、しらんぷりをするか？

ゴブリンに会ってしまった！ 勇敢にも話しかけてみるか、自分がおとりになってハールーシャを逃がすか？

ランカル島からイステア辺境の村へ〜ラクジット編

魔族の島ランカル島で戦士としての修行にあけくれていたラクジットは、ある日叔父の命によって、最近活動が活発になりつつある降魔教団の偵察のためにイステアの国境近辺にきていた。力を持て余し村の略奪に走ろうとする部下たちを一喝し、気分を落ちつけるために側近ラトーナといっしょに泉で水浴びをしていたラクジは、そこで自分たちの水浴びをのぞいていたヴァルエルスと出会う。のぞかれたことよりも、「魔族に見えない」といわれたことに怒りを感じて愛犬ブリッツをけしかけたラクジだが、ブリッツはヴァルになついてしまった。それを見たラクジは怒りを収めて泉に戻ったのだが、今度は部下が村を襲っているという情報を耳にして、急いで村へ向うことになる。そしてそこでラクジが見たものは、無惨に殺された部下と、狂戦士と化した謎の青年の姿だった。まだ生きている少女スズナを助けようとしたラクジにも青年は襲いかかってきたが、ラクジを心配して後を追ってきたエルベトーンに助けられる。そしてエルベトーンによって力を封じ込められた狂戦士の正体は、ヴァルエルスだったのだ。

「助ける」を選ぶと、青年（ヴァルエルス）と戦うことになる。が、まず勝てない

ラクジの部下を一撃で倒した青年と相対したラクジ。少女を助けずに、無視してしまうことも可能ではあるが？

青年に負けたラクジットの元に、なぜか突然あらわれたラクジのいとこ、エルベトーン。彼はけっこうラクジに甘い

出会いがのぞき、というのもなんともいえないものがある。照れている場合かね、ヴァルエルス

ヴァルエルスと別れて泉に戻ってきたラクジにラトーナがもたらしたのは、これまた悪い情報‥‥

ここでエルベトーンがヴァルエルスに使ったのは、降魔の力を弱める呪文。一体、ヴァルとは‥‥？

ヴァルエルス編は‥‥？

いのししに追いかけられて道に迷ったあげくにラクジットたちの水浴びをのぞき見して犬をけしかけられたヴァルだが、運良く犬になつかれて事なきをえた。ところが村に帰ってみるとなんと村は魔族に襲われ、しかもスズナの行方がわからないという。スズナを助けに村へ１人帰ったヴァルは魔族の戦士に倒され、力が欲しいと願ったばかりに‥‥。

魔族の戦士との戦いに負けたヴァル。ところが‥‥

ラクジを魔族と思えなかったヴァル。それを正直にいったら追われるハメに‥‥

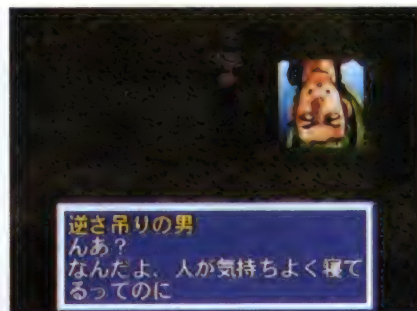
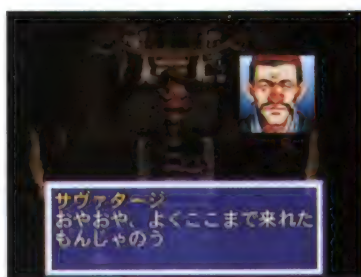
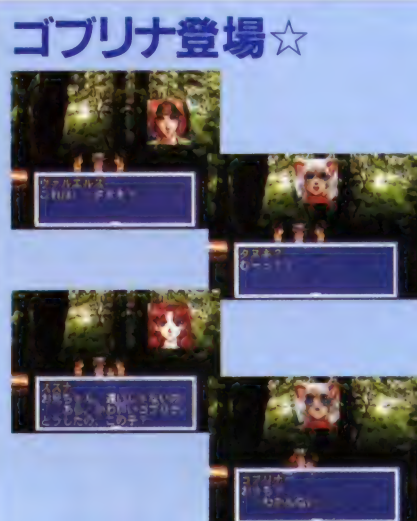
事なかれ主義の大人に反発し、ひとりスズナを助けに行こうとするヴァル

凶暴な青年に豹変したヴァルを相手に、スズナはまったく動じない

エテルシア北城までのヴァルエルスの旅

正気に戻ったヴァルにエルベトーンは「村を襲ったのは魔族の本意ではない」と謝罪し、すべては丸く収まるかに見えた。しかしヴァルの変貌を知った村人たちによって結局ヴァルは村を追放されてしまう。そのヴァルに強引にくっついてきたスズナと共にエテルシアに向かう途中、雨に降られて立ち寄った村には、なんと男が逆さ吊りにされていた。理由を聞くと、なんと村人の娘に夜這いをかけようとしたとのこと。成功して吊されているならまだしも、失敗したうえにコレ、なんだからマヌケかもしれない。

さて宿を借りた礼に神社の修復を手伝ったヴァルだったが、夜中に目が覚めたら村人がひとりもいない。スズナまでいっしょに消えているのに疑問をもって逆さ吊りの男をたたき起こしたところ、じつは神社の修復を指揮していたサヴァタージは降魔境団の幹部で、男は彼を監視していたのだそうだ。ヴァルと吊されていた男イクシュバークは、村人を救うために神社に向かうことになる。

宿を借りた村長の家でいっしょになったサヴァタージの指揮で、神社の修復は行われている

逆さまに吊されていながら熟睡できるツワモノ、イクシュバーク。じつはシュライン王女の密偵で、この村を監視中

催眠術を使って村人を全員おびき出した降魔教団幹部・サヴァタージ

ゴブリナ登場☆

[illegible]

パーティーメンバー 装備の傾向と対策

スズナ

[illegible]

ヴァルエルス

[illegible]

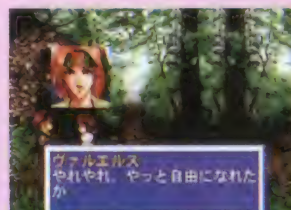
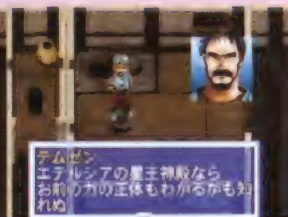
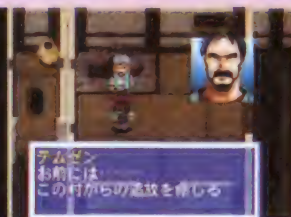
イクシュバーク

[illegible]

ひとつひとつの行動が重要・あなたはどちらの道を選ぶ……？

随所にある選択肢は、本筋こそ変えることはないが、さまざまな変化を物語にもたらす。ここまでにも、すでにヴァルエルス編では抜け出すかどうか、ラクジット編ではスズナを助けるかどうか、で選択肢が出る。展開がまったく変わってくる場合もあるぞ。

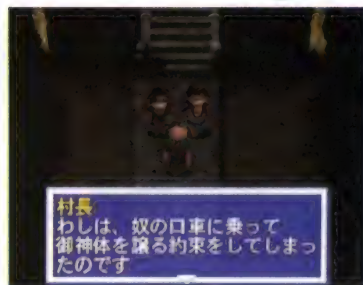
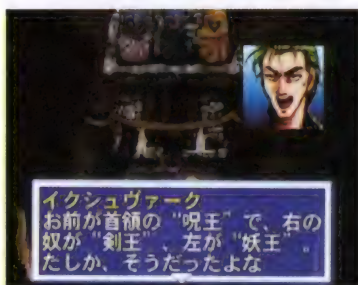
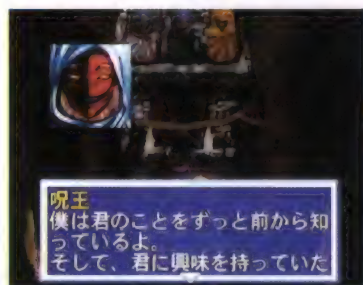
抜け出さなければ、村長である父に村から追放されることになる。しかし、これも親心なんである……

村人へ迷惑をかけた罪として、洞窟に閉じこめられたヴァル。抜け出すか、それともこのままここにいるか……？

抜け出した場合、ヴァルをかばってテムゼンは矢を背中に受け、この世の人でなくなってしまうのだ

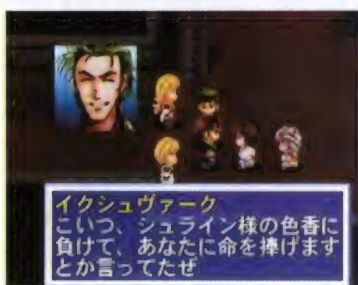
サンガラバーギ幹部 サヴァタージとの対決

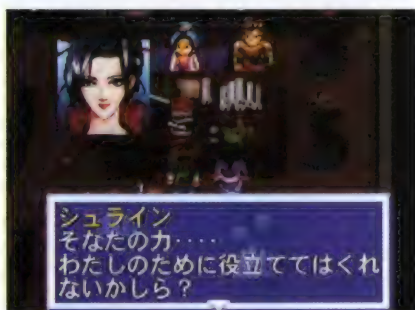
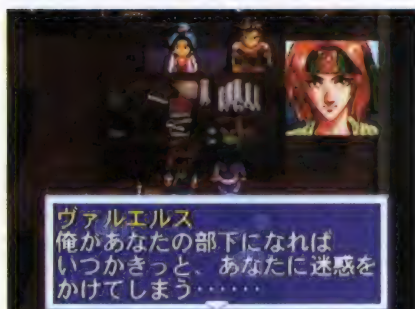
神社にたどり着くと、いきなりサヴァタージとの戦闘になる。サヴァタージは魔法使い系のキャラで、体力吸収などの魔法を使われるとけっこうツライ。体力回復のアイテムは、ケチらないで使ってしまおう。戦闘不能にされてしまっては元も子もない。

サヴァタージを撃破すると、正気に返った村長がサヴァタージの目的を教えてくれる。降魔教団は、どうやら狂神の遺骨を手に入れたかったらしい。そこに、突然3人の人物があらわれる。サンガラ三人衆と名乗った彼らは、シュラインの密偵であるイクシュバークだけでなくヴァルエルスについてもなにか意味ありげなことをいったあげく、勝手に去っていってしまうのだ。

サヴァタージにはなかなか攻撃が当たらない。先に居合でザコを片づけろ

この神社の御神体が、狂神の遺骨。世に出ないように管理されていたのだ

さすがに密偵であるイクシはサンガラ三人衆について知っていたようだ

ヴァルのことをよく知っている、という呪王。いったい、誰なのか……?

王女シュラインとの出会い〜ヴァルエルス編

さてイクシュバークに見込まれたヴァルは、エテルシア王女シュラインに会うことになってしまった。そこでヴァルはシュラインにも認められ、晴れてシュラインの私設軍の一員となることになる。少年の頃にエテルシアに単身移住したいとこのハールーシャとも懐かしの再会を果たし、一見順風な新生活がスタートしたかに見えたのだが……。

いつでもお調子モノのイクシ。でも、たしかにシュライン様は美人なんである

シュラインの私室の入り口を守る双子の姉妹、カノカとホノカもヴァルの仲間だ

ヴァル本人でさえ制御できない力を、まったくおそれないシュライン。大国の宰相を務めるだけあって、強い人だ

私設軍への誘いを辞退しようとするが、結局シュラインの言葉に甘え、庇護下に入ることになる

左からカノカ、ホノカ、そして私設軍隊隊長のストラーダ。イクシもこの一員だ。個性豊かな隊員のまとめに苦労するのが隊長サンである

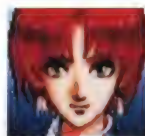
降魔教団サンガラバーギとの宿命の対決

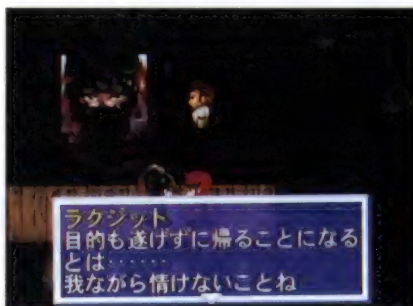
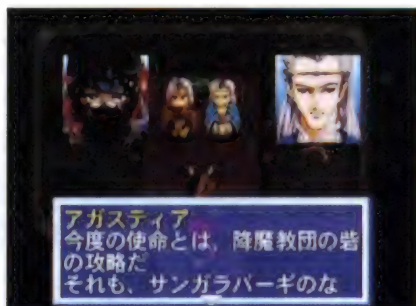
使命を果たせないまますべての部下を失い、ケガまで負って失意のままランカル島へ帰ってきたラクジットを待っていたのは、今度こそ降魔教団サンガラバーギに直接関わる使命だった。エルベトーンと共に再び大陸へ行き、教団の中心となっている砦を落とす、というものだったのだ。しかしこれがエテルシア王女シュラインの私設軍との共同作戦ということもあって、はじめはラクジもエルベトーンも難色を示す。結局は、旅立つことになるのだが……たとえ人間との共同作戦とはいえ、ラクジにとっては母の仇である教団の教祖マハーダルの首を取る、最大のチャンスなのだ。そしてエテルシアに向かったラクジたちは北城で、イステアの村で出会った謎を秘めた青年、ヴァルエルスと再会することになる。

さて本当は共同作戦で攻め込むはずであったのだが、エルベトーンをはじめとする魔族の戦士たちの強い要望により、砦の攻略に行くのは魔族たちだけになる。ヴァルたちシュラインの私設軍は後詰めを担当し、敵の増援を叩くことになった。もともと、人間と魔族の間には信頼関係などというものはかけらもない。共同作戦とはいいながら結局こうなってしまったのがいい例で、攻略をはじめる前からこれでは、先が思いやられる。

案の定、砦の様子が無防備すぎるとのシュラインの忠告を鼻であしらったエルベトーンたち魔族の一行は、降魔教団の罠にかかり、砦の中で勢力を分断されてしまうことになる。それどころか、シュラインの命で魔族たちを止めにきたヴァルエルスまで、ラクジやラトーナといっしょに罠に巻き込まれて、砦の地下に落とされてしまうのだ。

ラクジット

斬る、より突く、がメインの武器を好んで使うのがラクジット。鎧はしばらく壊れることのない「黒鋼の鎧」があるので、武器に金をかけよう

ラトーナ

隠密タイプのキャラだけあって、短剣のような投射武器も剣技が必要な小太刀のような武器も扱える。ただ、当たり前だが重い鎧は着られないのだ

なんだかんだでラクジを心配しているエルベトーンにつきそわれ、ランカル島まで戻ってきたラクジ

失意のうちにいたラクジットの心を再びふるい立たせたのは、願ってもいない降魔教団との戦いだった

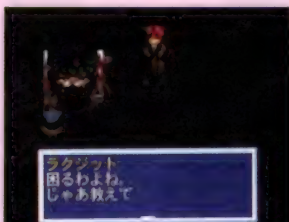
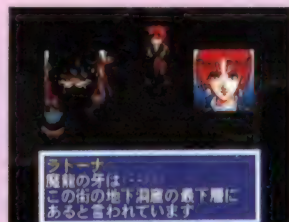
笑みを浮かべながら「人間などは信用するに値しない」とでもいいたげなエルベトーン。そりゃ、人間は怒るな

いくら油断しているからとはいえ、あまりにも無防備すぎると疑問がわく。もしや、カンづかれた……？

砦に突入した魔族たちを追って、ヴァルも砦に侵入する。この直後に、教団の兵にまわりを囲まれてしまうのだ

まわりを囲まれてしまったエルベトーンとラクジが率いる魔族軍とヴァルエルス。このあと…

ラクジット編 魔龍の牙探し

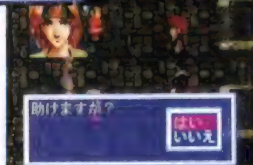
砦攻略の前に、ラクジたちにも小さなシナリオが用意されている。魔龍の牙、という剣を探しに行くことになるのだ。もっとも、途中で引き返すことになってしまうのだが。ラクジのわがままにつきあわされるラトーナの苦労が忍ばれる。

「教えてくれないなら1人で行く」といったあとに、こんなことをいうラクジ

それに引っかかって答えてしまうラトーナもラトーナではあるのだが

物語の核心～さらわれたラクジットを追って～ヴァルエルス編

教団の罠にいっしょにかかってしまい、地下に落とされてみんなからはぐれてしまったヴァルは、とりあえずここから脱出しようと地下の探索を始める。かなりレベルの高い敵もうろついているので、HPの残りにはくれぐれも注意しておこう。なにしろ仲間はいないのだ。自分1人でなんとかするしかない。

ある地点に差し掛かると、教団兵士と戦っているラクジとラトーナを見かける。ここで彼女たちを助けるかどうかで、物語の展開が大きく変化するのだ。やっぱり、ここで見捨てるようじゃ男じゃない……よね？

もののみごとに床に大穴が開いて、ヴァル、ラクジ、ラトーナは地下1階にたたき落とされてしまう

ここで、大きく物語の展開を左右する選択肢が。ラクジとラトーナをここで助けるか、それとも助けないか？

助けた場合

とりあえずラクジたちに襲いかかってきた教団兵士を始末したあと、ヴァルとラクジはラトーナにいさめられて、砦を脱出できるまでは協力することになる。しかし脱出しようとするヴァルとラクジの前に、サンガラ三人衆が立ちふさがった。サンガラ三人衆になすすべもなくやられてしまった彼らは、幸か不幸か命は奪われず、反対に教祖マハーダルに引き合わされることになるのだ。

洞窟のまっただ中でケンカをはじめ、脱出するのもイヤだとわがままを言うふたりを叱りつけるラトーナ。苦労するね

教団のなかでもかなりの実力者であるサンガラ三人衆と戦うことになる。そして、やられてしまうのだ……

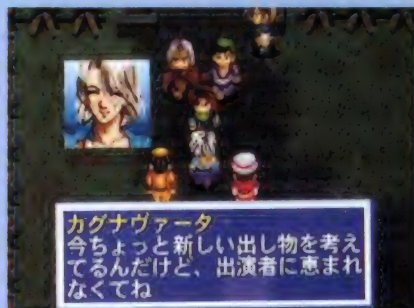
助けなかった場合

ラクジは倒されてしまい、ラトーナはラクジを助けるために逃げのびる。そのままラクジは教祖の元へ連れて行かれてしまい、ヴァルは地下までラクジたちを探しにきたエルベトーンと行動を共にすることになる。シュラインたちと合流してマハーダルに会ったヴァルは、自分が何者かを知るためにも、マハーダルに連れていかれたラクジを助けるため、風の平原に向かうことを決心するのだ。

自分は何者か？ それをいちばん知りたいヴァルにとって、この言葉は彼自身を動かすための十分な原動力となりうる

さらわれたラクジット救出のために、風の平原への同行を申し出るエルベトーン。彼も、[illegible]

ラクジットを救うためにも、ひとり脱出するラトーナ。彼女にしてみれば、自分が捕まるよりも辛い決断だろう

ヴァルにまつわるなにかを知っているはずのアトリ。彼女は、風の平原のどこかにいるはずである

洞窟で出会った旅の踊り子、カグナヴァータ。劇の出演者として、なぜかヴァルをスカウトする

血液も逆流する興奮と快感の果てに…

ドゥーム

3Dシューティングの傑作、ついに3DOに登場！ この面白さはただものではない！

INFO

モンスターたちを倒しつつダンジョン内を自由自在に駆け巡り、秘密を解いていく傑作3Dシューティングの移植版。忠実な移植で動きも文句なしの出来。一度は遊びたい作品だ。

発売元	バショウ・ハウス	開発元	Art Data Interactive	問い合わせ	☎03-3470-7815
発売日	4月26日	継続機能	1か所にセーブ	プレイ人数	1人
価格	6000円	特記事項	通信販売のみ（詳細は欄外参照）		

時を重ね、練り上げられたゲームシステム

名作『DOOM』3DO版がようやく完成した。DOS/Vに始まりMacintosh、シリコングラフィックスなど各プラットフォームに移植され続けけたこのゲームだが、さすがにメモリがふんだんに使えるパソコンと違って、メモリの制約がきついコンシューマ機では製作にてこずったとみえ、3DO版だけでも4人もプログラマを首にしたという。いわば、血と汗と涙の結晶ともいうべき作品。移植度も、DOS/V版の全画面には及ばないが、Macintosh版に近い感じの仕上がりになっている。動きも良く、このゲーム特有のダンジョンをひた走る疾走感が満喫できる。3DOのマシンスペックの限界を超えた作りといってもいい過ぎではない程。

さて、DOOMというとダンジョン内をぐりぐり動いて、スプラッター映画よろしくモンスターたちをぶっ殺すだけのゲームと思っている人も多いのではないだろうか。確かに前半だけなら、ひたすら走り回るだけでもクリアできる面もあるが、DOOMの面白さはもちろんそれだけに終わらない。いちいちメッセージなどは出ないが、ひとつひとつの謎が巧妙に仕組まれ、その謎をすべて解き終わった者のみが味わえる満足感というようなものを与えてくれるゲームでもあるのだ。実際、攻略本を丹念に見ながらプレイしてもステージの最後にsecretsという欄に100%という文字はなかなか現れてくれない。組めども尽きぬ奥の深いリアルタイムADVともいえるゲームなのだ。

レベル選択（すでにクリアした面には自由に行ける）、難易度選択画面。オプションで画面サイズも変更可能

DOOM特有の疾走感は、止まった写真ではなかなか表現できない。遊んでいて目をつむると、ダンジョン内を走っている映像が……

※『DOOM』は通信販売のみです。くわしくはバショウ・ハウス（03-3470-7815）にお問い合わせください。

©Art Data Interactive/id Software

すごいのは動きだけではないぞ!

ゲームシステム自体は単純明快だ。プレイヤーが操る主人公が死なないようにしながら各面の出口を目指すというもの。ステージは全部で24面が用意されており、充分なボリューム。主人公のＨＰは、敵に攻撃されたり酸のプールで消耗していくが、マップ上にふんだんに用意されたHP回復アイテムで回復することも可能。上限値は200。またアーマーも用意されており、これも上限が200。ゲームスタート時やリスタート（各面で死ぬと、自動的にその面の最初からスタートできる）時には、HP100、アーマー0になっている。

主人公の行く手をふさぐモンスターたちを倒すための武器も各面に用意されている。銃やショットガン、マシンガンなどはすべて弾を消費するので、これも補給しなくてはならない。もちろん、すべての弾がなくなってもパンチだけでも（相手が弱ければ）かなり戦える。パンチに近いというか弾を消費しない武器として電動ノコギリがある。これを持って敵にぶち当たるときの気分は、まさに『13金』のジェイソンだ。どっちが凶悪なモンスターかわからなくなる。また、素手で電動ノコギリみたいな破壊力を発揮できるバーサークというアイテムも用意されている。また、ミサイル弾は狭いところで使うと、自分にもダメージが帰ってくるので要注意。ショットガンかマシンガンがお勧め兵器だ。

酸のプール。入ると、どんどんHPがうばわれるが、入らないと解けない謎もある

これは主人公が死んだときにだけ見られる画面。兵器が見えず、視点も地面近くになっているのがおわかりだろうか

WEAPON LIST

最初はピストルしか持っていないが、弾がなくなっても大丈夫。パンチもそこそこの威力なのである。もちろん後半ではきついが。

ショットガン。連射はできないが、１発の威力は抜群

マシンガン。連射は可能だが、威力がない。ある程度以上の敵には効き目なし

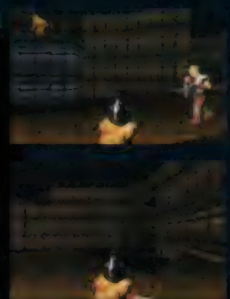
ロケットランチャー。効き目はすごいが、扱いにくい兵器だ

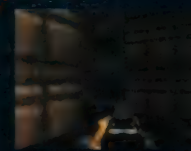
プラズマガン。丸く輪を描いて飛んでいくプラズマを放出する

電動ノコギリ。弾もいらずに、面白いようにモンスターを八つ裂きにできるうれしいアイテムだ

LEVEL1攻略マップ HANGER（格納庫）

最初の面は小手調べというか、慣れるための面といえそうだが、仕掛けは複雑。隠し扉1はモンスターが開けてくれるのを待つだけだし、その奥の隠し扉3は酸のプールの手前から思いっきり走り込まないと開いていてくれない。もちろんクリアには関係ないが。

隠し扉1

最初はカベになっているが、モンスターが出てくると入れるようになる

隠し扉3

ショットガン

さらに奥へ行くとマシンガンが

入口

出口

隠し扉2

アーマー

最初は、左に行ってここによって装備を固めたい

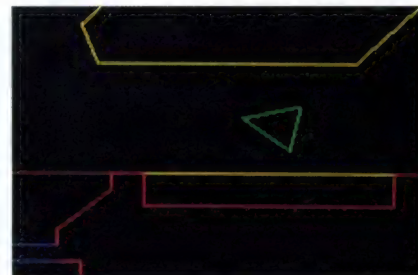
アーマー

色の変わった隠し扉１を見つければ手に入るアーマーだ

謎を解き明かすまで、眠れないのだ！

さてこのゲーム、敵と戦うばかりが能のゲームではないというのは最初にも書いたが、各面の謎を極めようとすると、相当にしんねり遊ばなくてはならない。というよりも、同じ面でも何度も遊びながらようやく全ての謎が解けていくというか。面クリの時に、敵を殺した率、アイテムを獲得した率、秘密を解いた率が表示されるのだが、これがなかなか100%になってくれない。面をクリアするための、つまり出口を見つけるための謎というのがもちろんあって、これを表の謎と呼ぶとしたら、面クリには必要ないがより強い武器、100%回復のアイテム、200%のアーマーなどが隠されているフロアに行くための裏の謎と呼ぶべきものも多数存在しているのだ。

表の謎としては、カードキー（赤、青、黄など）がないと開かない扉が随所にあり、そのキーを探すのが、最初の仕事。その他、マップ内各所にあるレバーを操作すると、今ま

ゲーム中いつでも、Bボタン＋Pボタンでマップを見ることができる。もちろん、オートマッピング。このまま移動することも可

LEVEL2攻略マップ　NUCLEAR PLANT（原子力プラント）

ちょっと「らしく」なってきた、レベル2。右に行って、マシンガンなどを取ったら、左の探索へ。電動ノコギリも手に入れることができる。一度は試してみたい武器なのである。撃たないと開かない隠し扉なんかもあるぞ！

スイッチ4

出口

出口への路が開けるのだ

隠し扉1　スイッチ1

隠し扉を開けるとスイッチと、バックパックなどが

スイッチ2

酸のプールの中だが、隠し扉3を開けるためには必要

赤のキー

左の扉を開けるのに必要なキー

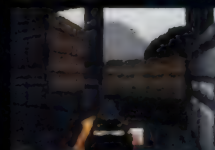
隠し扉2

スイッチ1を押せば開いてくれる

スイッチ3　電動ノコギリ

奥のスイッチを押すと空中の電動ノコギリが降りてくる

隠し扉4

グリーンのアーマーがわざとらしく置いてある壁を撃つと扉が開く

隠し扉3

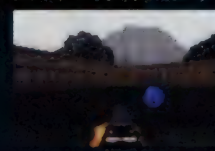
スイッチ2を押すと開くダンジョンの入り口。電動ノコギリや、バックパックなど見逃せないアイテムが得られるポイントだ

扉

右側の赤のキーがないと入れない扉。この面ではキーはひとつしか出てこないが、後半は3つがフルに使われる局面も

入口

バックパック

スーパーチャージャー

で行けなかったところが開いていたりといったこともしばしば。これは表の謎でも、裏の謎でもありだ。後は、あるフロアに入って、いちもくさんに駆け込むと開いているが時間がかかると閉まってしまう扉やエレベータ的なもの、酸のプールに飛び込まないと入れないフロアなどトリッキーな仕掛けも多い。

こうした謎がさりげなく散りばめられているのが、DOOMの面白いところでもあり、解いても何のメッセージも出ないところがmade in U.S.A.のゲームのそっけないところでもある。だが、そのそっけなさの奥に潜む深さを理解できるようになると、このゲームにはまること請け合いなのである。例えば、廃棄物のドラム缶。ダンジョンの随所に置かれているのだが、単なる背景ではない。撃つと爆発するのだ。敵がドラム缶のそばにいれば、一発で殺すことができるし、自分がいれば、自分もダメージを受ける。特に射程の短い電動ノコギリなどで間違って爆破するとエライ目にあう。最後になったが、メタル調のBGMは他機種にない魅力。絶対お買い得の1枚である。

後半でつまずくと、エライ騒ぎ。武器はちんけだし敵は超強力だして、装備を固めるまでがつらいのだ

プレイヤーキャラの顔の変化も見逃せないぞ

主人公の状態は数字で表されるのだが、それよりも画面中央下の顔も雄弁に物語ってくれるのである。

LEVEL3攻略マップ TOXIN REFINARY(有毒物質精製所)

そろそろ本領発揮の骨のあるシナリオになってきた。酸のプールかと思いきや跳ね橋が降りて渡れるようになったり、隠しステージへの入り口があったりと盛り沢山。

スイッチ2
酸のプールから。秘密のステージへのカギだ

はね橋
ステージ最初は上がっていて、酸のプールで死ぬ目に遭う

LEVEL24への出口

青のキー
青のキーを取ると奥からモンスターが

酸のプール
ここを右に走れば隠しステージへの扉が開く

出口

隠し扉3
階段下から走り込まないと間に合わないエレベータだ

黄色のキー

隠し扉1
カベの色も一切変わらない巧妙な隠し扉。黄色のキーを持ってから入ろう

扉
黄のカードがないと入れない。この奥はお宝の山

入口

スーパーチャージャー
コンピュータルーム左側の隠し扉から入る

スイッチ1
隠し扉2を開けるためのスイッチ

隠し扉2
スイッチ1で開く

勝ち抜く喜びを与えてくれる!

アクション性はもちろん、ゲームモードの充実で、飽きずにプレイできる本作品を紹介するぞ。

ゲームセンターで人気の「Vゴールサッカー」が、パワーアップして3DO版として登場。じっくりと長く遊べるように、さまざまな工夫が施されている。ゴール前で繰り出す得意技は、興奮させてくれるぞ。

発売元	テクモ	開発元	テクモ	問い合わせ	☎03-3222-7625
発売日	発売中	継続機能	1か所にセーブ	プレイ人数	1～2人
価格	6800円	特記事項	―		

明日もまたやるぞ!と思わせてくれるゲームシステム

'94年の秋に登場した、業務用のゲーム「Vゴールサッカー」が、3DO版として登場してくれる。中身は確実にパワーアップしており、家庭で長く遊べるように各種モードが用意された。いろんなモードで遊んでみたが、これが結構熱くなるものばかり。スポーツアクションゲームではあるのだが、勝ち抜く喜び、順位が上がる快感など、蓄積していく楽しみを与えてくれる。

まずワールドカップ・モード。世界を6地区に分け、計42チームの中から自分のチームを選び、地区予選、グループリーグ、決勝トーナメントと勝ち進み、ワールドカップ優勝を目指す、というモード。実際のワールドカップのシステムに準拠した構成だ。

次に、国際ランキング・モードがおもしろい。ゲームに収録されている42チームは、ワールドランキングにより1位から42位までの順位が決められている。好きなチームを選んで、1年間に33回開催される大会に登録し、そこで勝ったり負けたりすると、順位が変動していき、最終的にワールドランキングのトップを狙うというモードだ。最初は42位からのスタートだが、大会が終わると、その順位は刻々と変わっていくぞ。

そして、アーケードモード。これは、業務用をそのまま移植したものだ。自分のチームを選び、コンピュータが決める相手チームに勝ち進んでいく。もちろん2人プレイもOK。

エキジビションモードは、1試合ポッキリのゲームモード。友だちとの力試しには、このモードだ。

さらにのめり込みたい人のために、チームエディットモードも用意されている。チームの能力値の調整、ユニフォームのカラー選定、また自分の国として国旗も選べるようになっている。

Vゴールサッカー、といったタイトルだけあってもちろんVゴール方式はあり。普通のゴールのときよりも派手に出ます

●世界の強力チーム、42カ国

ワールドカップモードや、国際ランキングモードで考えなければならないのが、どの地域のどこのチームを選ぶかだ。南アメリカやヨーロッパBなどは、大激戦区である。それに比べて北アメリカなどは3チームしかないので、地区予選などは勝ち抜きやすいが、レベルの低いところで勝っても、そのあと強豪が登場してくるので、まあ同じことだ。厳しい地域で勝ち抜いてこそ、鍛えられるというもの。

ドーハの悲劇を持ち出すまでもなく、ドラマチックな展開が待っているかもしれないぞ。

アジア・オセアニア

ヨーロッパA

ヨーロッパB

北アメリカ

南アメリカ

アフリカ

© TECMO

さあゲーム……の前に、トレーニングモードでプレイに慣れよう

ゲームの完成度やシステムがいくらおもしろくっても、実際のゲームで操作がひっちゃかめっちゃかだと、おもしろいものも、おもしろくなくなる、というもの。以前にゲームセンターでプレイした人なら、あるいはサッカーゲームファンで、過去にかなりこのタイプのゲームを遊び込んだことがある人なら、すんなりと入り込めるが、そうでない人は、どうするの？　トレーニングモードがある。

練習場で、時間を気にすることなく、プレイができるのだ。敵のチームはいない。伸び伸びと、失敗を気にせずに練習できる。パスの練習、シュートの練習はもちろん、ゴールキック、コーナーキックなどの練習もできる。

パスをするタイミングは、難しいものだ。パスのコースはできるだけクリアーなほうがいい。画面の隅にチラッとでるパス可能のアイコン、これがひとつのタイミングではある。パスが到達する地点には十字のマークが出現する。足元に早いパスを出すか、あるいは空いているスペースに走りこませるパスを出すか？　それは瞬間の判断に委ねられる。これは、経験を積んで、体で覚えなければ、いたしかたないことだとは思うけれど。何回もパスを出して、どういったタイミングで前線にボールを送ったらいいのかを理解しよう。

コーナーキックでは、ショートコーナーもできるし、大きくカーブをかけて直接ゴールを狙うことまで可能だ。ゲーム中でもそうだが、コーナーキックの場合ボールは軌跡を残しながら飛んでいく。ボールのコースを読み取り、すばやく走り込み、ヘディングやボレーでシュートまで持ち込めるようになろう。いえーい！

十字のマークに、ボールは飛んでいく。すばやくその地点を読み取って、少しでも早くボールに近づくように

シュートチャンスがあれば、シュートコースにアイコンが出現。低いボールで、強いシュートを打とう！

トリッキーなコーナーキックも練習しよう。十字ボタンの操作で、大きく曲がる球筋にすることもできるのだ

では、ゲームにチャレンジだ。技術は実戦でさらに向上する

トレーニングモードで、操作は覚えることができる。しかし、やっぱりゲーム中でしか覚えられないことは多い。まあ、練習には敵がいないわけで、ディフェンスの練習はやはりゲームに向かわないと、できないことになる。基本操作の指が慣れたら、とりあえず、エキジビションモードなどで、ゲームをプレイしてみよう。百聞は「一験」にしかずだ。

まずは、強いチームを選んでみよう。自分の技術はそこそこなのに、弱いチームを選んでゲームをしても、あたふたしている間に、得点を許してしまうのがオチだ。ブラジルとか、ドイツとか、強いチームを選択してみよう。心情的には、日本も選んでみたいところだが、あんまり強くはない。まあ、いたしかたないかも。ところで、2002年には、本当に、日本にワールドカップが来るのだろうか？なんだかねぇ……。

ボールを選択するか、フィールドを選ぶかは、コイントスによって決められる。テクモのコインだね

ゴールを決められる（決める）と、GOALという文字が、ハデハデに画面中を走りまわる。取られると、くやしい！

選択したチームの実力は、チャート図で表示される。面積が均等に広がっているチームが、もちろんバランスがいいわけ

●コントローラの3つのモード。ベストを選ぼう！

プレイヤーのクセ、あるいは熟練度により、3種類のコントローラーのモードが設定されている。初心者は、モード3の簡単操作方式から入ったほうがいいだろう。

標準操作のモードだ

アーケードの操作系。慣れてる人向け

初心者御用達の、簡単モード

得意技を繰り出して得点ゲット&ピンチからの脱出

このゲームの個性的な部分が、各チームによって得意技と呼ばれる、いろんなテクニックが備わっているということだ。シュート系ならゴール前のシュートチャンス時にLボタンとRボタンを同時に押す。これだけの親切設計。ややこしい操作は必要ない。すると、ボールが火を吹きながら、ゴールキーパーをふっ飛ばしてネットに吸い込まれていったり、ポワーンという山なりのシュートになって、ゴールキーパーの頭の上を通り得点となったり……。チームによって使える技がちがっていて、このチームはこの技は使えるが、他の技は使えない、というようになっている。

得意技を使おうって、なんかサッカーゲームで卑怯な気がする……と最初は思っていたのだが、それが、そうでもないのだ。上手にディフェンスすればその技を防ぐこともできるし、またゲーム中の技の存在感も、異質のものに映らない。おもしろさを増加させる方向に感じさせてくれるのだ。そーれ行くぞぉ、と逆に手に汗にぎる、興奮を与えてくれるぞ。

この得意技、自分のチームを作るときには、好きな技を選択することできる。攻撃系技が19種類、守備の技が4種類ある。

相手チームがどんな技を持っているかは、チームセレクト画面を見れば表示される。敵の得意技を知っておいて、ゴール前の守り方を心得ておこう。

チームセレクト画面などで、そのチームの得意技が表示される。己を知る前に敵を知れ（って、こりゃ逆か!?）

ゴールまで40メートルくらいあっても、パワーシュートならゴールまで一直線。強烈なシュートである

得意技名	効　果
パワーシュート	火を吹きながらの弾丸シュート。ゴールキーパーごとネットに突きささるほど。
ドライブシュート	タテにするどく変化するシュート。山なりに飛んできて、いきなり角度が変わる。
オールメインシュート	高さに関係なく、ジャストミートのするどいシュートを打つことができる。
ループシュート	ボールを強く回転させて、ひねりがはいるような弾道を示すクセ球シュート。
グラウンダーシュート	文字通り、地をはう弾丸シュート。ゴールの左右を狙えば、決まる確率が高い。
スライスシュート	スピードはそれほどでもないが、強い曲がりで球道が変化しながら飛んでいく。
スパイラルシュート	急角度でタテの変化をするシュート。ゴールの至近距離で使うとより効果的。
カーブシュート	いわゆるバナナシュート。大きな横カーブを描きながら飛んで行く。
トップスピンシュート	ボールに高速回転を与えてのシュート。バウンドすると加速するのだ。
カウンターパス	相手ゴールに一番近い選手に、的確なパスを通すことができる。
グラウンダーパス	低い弾道で、地をはうように飛んでいくパス。球足もとても速いぞ。
ストレンジバウンドパス	常識では考えられない、相手の目をあざむく、とてもトリッキーなパスだ。
ハイスピードドリブル	一定の時間だけ、ものすごいスピードでドリブルすることができる。
フェイクドリブル	ボールをまたぎながらフェイントをかけてくる。柔らかいドリブルで敵前突破。
ハイパードリブル	強引なドリブルで突破を図る。力強いドリブルで、ディフェンスを突破できる。
アイアンガード	ボールをガードし、奪いに来た相手をふっとばす。相手に囲まれた時有効。
トリックプレイ	わざと大きく倒れて、相手のファールを誘うという、ちょっといやらしい技。
ヒールリフト	かかとを使ってボールを上げて、相手ディフェンスをかわす技。大変有効だ。
ビクトリーダンス	かっこいい、ハデな踊りで、相手を茫然とさせる。これも技なの？
パワータックル	分身移動をしながら、ショルダーアタック！　強い当たりで相手はダウン。
スーパースライディングタックル	通常より、間隔が離れたところからも、タックルがかけられるようになる。
シャウト	ボールを持った相手を威嚇する技。なんだか、あんまり紳士的じゃあないぞ。
ダブルスライディングタックル	2回連続してスライディングタックルができる。ゴール前の攻防に、大変有効。

パワーシュート

パホーーンと、思わず口でいってしまうそうな、火の玉シュート。が、意外とインターセプトをされてしまう。ボールのコースに守備陣が少ないときに使うと効果的だ

スパイラルシュート

クルクルクルと一陣の渦巻き。その後に繰り出されるシュートは、急角度でコースが変わるドライブがかかる。このようにアニメーション効果のあと放たれるのである

パワータックル

忍者のようだが、高速分身をしながら、ボールを持っている相手にショルダーアタック！　だが相手がすばやく逃げてしまうと、結構マヌケな感じだからね。気をつけるよーに！

●ゴール決定後の、ちょっと楽しいひととき……

シュート！　決まったー！　ゴールネットが揺れた。自分のチームの、ゴールゲッターが大喜び。そのときに、Aボタンを押してみよう。すると、いきなり踊り出すこと、踊り出すこと。カズダンスみたいな踊り。また、Bボタンを押すと、ピョンピョンとジャンプする。ゴール後の喜びも、操作できるようになっているぞ。

れく撃されたのでバンザイジャンプするゴールゲッター。この動きも操作できる

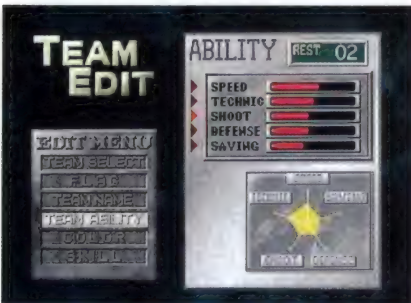
ゴールの瞬間に、ディフェンスラインが並んでいると……

列に統一感がとれた、悲しみのダンスを踊ってくれるぞ

まだまだ、遊べる、楽しいモードがあるのだ

冒頭にも書いたが、もっと自分の愛着のわくチームでプレイしたいという人のために、チームエディットのモードも用意されている。

まずは、基になるチームを、世界地図の中から選びだす。そして、その国の国旗を、3種類のオリジナル国旗、あるいはその国の国旗そのままにするかを、選択する。そして、その後、走力、技術力、守備力、シュート力、キーパーのセーブ力を、自分の考えで数値を振り分けてバランスを変更。オリジナルの力配分を持つチームを作りあげるのだ。

そして21通りのユニホーム色、12種類のパンツなど、好みで組み合わせてユニホームを作り、登録。また、得意技を2つ（攻撃1種、守備1種）選んで、最後にセーブすれば、オリジナルチームのできあがり。自分のチームで、勝ちまくろうぜ！

走力重視型のチームは、速攻、ゾーンプレス型。またシュート力重視だと、トップに大きくつなぐカウンター狙い型だな

結果を発表してくれる、美人アナも登場！

国際の大会のモードなどでは、自分のゲーム以外の試合も、試合をシミュレート、内部の演算で、試合結果を出してくれる。で、その結果は「サッカーゴールデンアワーズ」という、ゲーム内番組で発表される。そのキャスターは、これがなかなかの美形。自分が知りたい情報のメニューを選択すれば、その結果が画面に表示される。やっぱりスポーツキャスターは、若々しい美しさが必要なのね。

きれいなオネーサン。ウイークデイの10時過ぎのニュースで見る美人さんのよう？

●ワールドランキングモードで、月々の大会に参加

国際ランキングのモードでの試合は、4月から11月の8か月間にわたり行われる。その試合のスケジュールは、下の写真の通りだ。出場・登録の参考にしてほしい。

それぞれの大会には世界ランキングの実力で、クラス分けがなされている。右の数字を見て、自分のランキングにあった大会に出場するように。1試合1試合消化するごとにランキングは変動していくので、それが楽しみになる。勝てばランクが上がるのだ。これは、単純でうれしい「ごほうび」である。

11月に行われる大会は、1年の総決算のゲーム。どんどん勝ち進んで、夢のランキングNo.1を狙ってみよう。

このモードが、やる気にさせてくれる。自分が絡む以外のゲームも、内部で演算し、シミュレートされて表示されるので、その乱数的要素で、自分の順位も変わる。ランク1位になれるチャンスは、巡ってくるかな？

このようなトーナメント方式で、ゲームは運営される。大量差で勝ち、零点で押さえるとランクは上がるぞ

ペナルティエリアの少し入ったところで、ミドルシュート！　それも得意技付き。決まってくれよー

アクション性の原点を問う!

ロックマンX3

飛んで跳ねてのアクションゲーム、ロックマンXシリーズ第3弾が、ついに3DOでも登場だ。

シリーズ第3弾にあたる。前作よりもさらに、変形、パワーアップなど、ゲーム中の能力上昇が心地よい。また、アニメーション部分や、挿入歌などの演出部分も充実。3DOの能力を生かした作品に仕上がる。

発売元	カプコン	開発元	カプコン	問い合わせ	☎06-946-6658
発売日	発売日未定	継続機能	パスワード	プレイ人数	1人
価格	5800円	特記事項	――――		

オリジナルオープニングアニメが秀逸

ゲームファンのキミなら、もちろんご存じの、ロックマンXシリーズ。初代ロックマンXは'93年。X2が'94年。そして去年から今年にかけて、このX3が登場した。このシリーズも、ほんとに息の長いシリーズになっている。さてその、最新作「ロックマンX3」3DO版が発売される運びとなった。無心に遊べる横スクロールゲーム。最新情報をお伝えしよう。

CD－ROMによるメディア提供の特性を生かして、映像と音楽にオリジナリティを盛り込んであるのだ。オープニングやプロローグ、またボスキャラクターの登場部分には、オリジナルアニメーションが展開される。これがなかなかの完成度。十分に、ゲームへの思い入れを増幅してくれる。

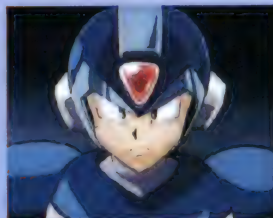
そして収録されているオープニング・エンディングのテーマ曲、歌っているのは、渋谷琴乃ちゃん。ほらあの、セブン・イレブンのCFでお弁当を持って走ってたり、窓から顔を出してたりした、あのコ。あの琴乃ちゃんが、歌っているのだ。これはほんまに、いい気分でっせ。

せっかくCD－ROMが媒体なんだから、やっぱりこういうふうなサービスは、入っていてほしいよね。アニメーションや生音が、贅沢に入っていると、なんだか豪華な気分になるってもんだね。

とりあえずここではその一部だけ紹介だ。

エイヤッ！　と両腕を開いて飛び上がる、いつもの技！

オープニングアニメでは、ボクたちの本来の動きを見て欲しいんだ。そしてキミの技術で完璧にボクらを、操作してくれ！

●オープニングアニメだ！

人間的な思考力を持つロボット「レプリロイド」。人間との共存共栄で、世界は繁栄してきたが、ウイルスプログラムがロボットたちを汚染し始めていた。アニメが物語へ導いてくれる。

カプコンソフト情報・06-946-6659（大阪）・03-3340-0718（東京）・011-281-8834（札幌）
022-214-6040（仙台）・052-571-0493（名古屋）・082-243-6264（広島）
0899-34-8786（松山）・092-441-1991（福岡）

ⒸCAPCOM

4種類の能力、カッコイイぞ!

ロックマンXシリーズのおもしろさのエキスは、変形とパワーアップ。

アーマーの変形は4種類。ノーマルの「キメラ」、攻撃力重視の「カンガルー」、飛行能力に長けた「ホーク」、そして水陸両用の「フロッグ」だ。

そしてパワーアップ能力としては4種類のパーツを装備できる。前半の8ステージの中の4ステージに、パーツが入ったカプセルが準備されているぞ。順番に解説してみよう。

ヘッドパーツは、アイテムを探すレーダーだ。ステージ内に隠されているアイテムの場所がわかるようになる。

ボディパーツは、防御シールドの効果がある。相手の攻撃からのダメージを軽減する能力が備わるのだ。

特殊武器で溜め撃ちができるようになる、

ジャンプだ、ショットだ! ゲームの基本はここにあり、という気もする。画面内のキャラクターとの一体感が重要

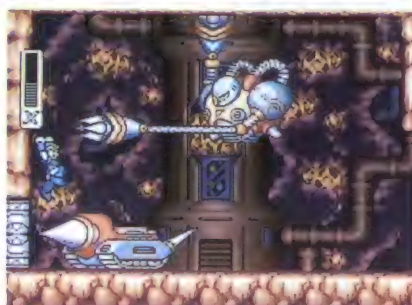
両手を広げて、舞い降りる! このポーズが、このゲームのシリーズの個性。ちょっと斜めに構えて、跳ぶんだよね

アームパーツ。

そして、空中ダッシュが左右、上にできるようになるフットパーツ。

これだけではない。以上のパーツをさらに強化することができる「チップ」も、存在するのだ。それぞれの4種のパーツに対応する4種類のチップを見つけて、さらなる特殊効果を取得しよう。

もうひとつのお知らせ。「ロックマンX3」では、エックスだけではなく、ゼロも自分のキャラクターとしてプレイできるのだ。ゼロは、エックスの能力……通常ショット、溜め撃ち、ジャンプ、壁蹴りなどの能力に加えて、最初からダブルチャージショットを撃つことができるぞ。また、エックスにはない能力、ビームサーベルを使った攻撃も可能。

ステージは前述の通り8種類。兵器工場、氷の街、空中空母、巨大ダム、電力管理センター、造船所、採石所、そしてサファリパークのステージ。マッドサイエンティストと化したドップラー博士の野望を打ち砕け!

なんだか、ボスキャラっぽいやつが登場。敵攻撃のリズムをつかんで、回避、そして攻撃だ

クリアまでの長い道のり。でも、自分の技術力の向上が、目に見えてわかっていくところがうれしいのだ

ゼロも登場!

アニメーションの部分、メカ好きのキミには、たまらないものがある!? 製品を買って、チェックしてみよう

※画面写真はすべてプレイステーション版のものです

クロックワークス

"テトリス"の再来!? アレクセイ・パジトノフ氏監修のアクション・パズルゲームがついに登場!!

P.78「付録CD-ROMの使い方」参照

INFO ユニークなキャラクターを操って、時計の世界からの脱出なるか。タイミングのよい指さばきが要求される、アクション・パズルゲーム。デモシーンは「がじゃいも」の森まさあき氏制作のクレイモデル。

発売元	徳間書店	開発元	Axës	問い合わせ	☎03-3573-8781
発売日	7月末	継続機能	4か所にセーブ	プレイ人数	1～2人
価格	5800円	特記事項	――――		

世界の時計で、てんやわんや

ルールが単純ということは、スタンダードな作品になるということの必要不可欠な条件のひとつであろう。最近、『ナムコ・ミュージアム』などのノスタルジックなゲーム集が大ヒットした背景には、内容が複雑化してしまった近頃のゲームに食傷気味の人達が、シンプルなゲーム本来の楽しさを求めているという事実があるに違いない。シンプルであるがゆえに飽きのこないというよい例が、今回紹介する『クロックワークス』だ。

このクロックワークス、監修が大ヒットを記録した『テトリス』の作者、アレクセイ・パジトノフ氏と聞いて、期待しないというほうが無理というもの。実際、プレイしてみると、まさにハマリゲーそのもの。ルールは、「目覚まし大王」によって、時計の世界に引き込まれてしまった主人公「タイム君」をステージ上のドットを飛び移ることによって、ゴールに導くというもの。当然、ステージ上には、回転しながら追いかけてくる、触ったら木っ端みじんの時計の針などという障害物の山。ハマッてるうちに自分自身が時間を忘れてしまう秀作ゲームである。

中ボス

10ステージごとに現れる中ボス。『目覚まし大王』は、彼らが合体したもの。最終ステージで待ちかまえている

合体

そのまんまのネーミングの「目覚まし大王」。あまりにもキュートすぎるそのクチビルにみんなクラクラかな

キャラは絶えず、時計の針と同様に回転している。プレイヤーはドット間の移動と回転方向を操作して障害物を避け、ゴールを目指す。飛び移るタイミングが勝負

各ステージのドットの構成は、一筋縄ではいかないものが多い。移動する針のタイミングを見計らい、すかさずジャンプ

針に触れれば、このようにドッカーン。でも、針が常駐するドットに飛び乗らないといけない場面もあるのだ

Ⓒ徳間書店／Callisto／Spectrum HoloByte／モリ クラフト

7人の達人

7大テーブルゲームが、強い思考ルーチンと共に１本のソフトになって登場！

P.78「付録CD-ROMの使い方」参照

7in1とでもいうべき、お得なソフト。しかも、どのゲームのルーチンも１級レベルの強さを持っている。強い相手と闘いたいボードゲームファンには、絶対オススメの１本である。

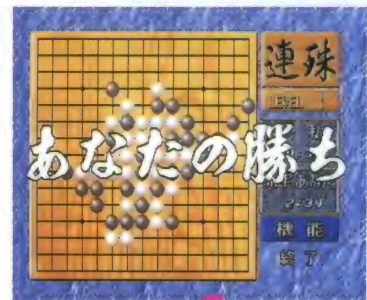
発売元	サクセス	発売元	サクセス	問い合わせ	☎03-5469-2424
発売日	5月発売予定	継続機能	対戦結果を記録	プレイ人数	1～2人
価格	未定	特記事項	―――		

ボードゲームの集大成、ここに見参！

チェスの勝負で人間がスーパーコンピュータ（以下SC）に勝った！　なんていう平和なニュースが少し前に流れたことをご記憶の方も多いと思う。「フッ、人の造りしものに人が負けるワケがないのだよ」という、抱いていた劣等感をここぞとばかりに発散させるような欺まん的な内容で、そのトピックはしめくくられていた。偏った見解である。

SCといっても、要は処理速度のうんと速い計算機だ。じゃあ、人間と対戦したのはなによ？　って問われれば、プログラムなのである。コンピュータはそのプログラムを淡々と実行しているだけに過ぎない。プログラムを作ったのは人間だが、ほんの少しパラメータが違っていれば、あの試合に勝っていた可能性も否めないのだ。このようなプログラムの心臓部を思考ルーチンという。

お分かりかと思うが、コンシューマ機の上で動いているものも、これなのである。といっても、SCクラスのものがそのまま動くわけではなく、コンシューマ機で実現可能なアルゴリズムのものだ。アルゴリズムとは限られたスペックの中で、どれだけ速くどれだけ強く作るか、というもので、いわばそれはプログラムのデキ、である。今回紹介する「７人の達人」は、そういったデキのいいアルゴリズムを使ったルーチンの集大成なのである。

ゲームの種類は、下に示すように７種類。モードが２種類あって、ゲームのルールなどの細かい設定ができるフリー対戦モードと、達人戦モードという対CPU戦モードがある。果たしてキミはプログラムに勝てるかな？

これは、フリー対戦モードの連珠で勝ったところ。すると……

対戦実績表・連珠

LEVEL	戦中	勝	敗	引分
LEVEL 1	1戦中	1勝	0敗	0引分
LEVEL 2	0戦中	0勝	0敗	0引分
LEVEL 3	0戦中	0勝	0敗	0引分
LEVEL 4	0戦中	0勝	0敗	0引分
LEVEL 5	0戦中	0勝	0敗	0引分
LEVEL 6	0戦中	0勝	0敗	0引分
LEVEL 7	0戦中	0勝	0敗	0引分
LEVEL 8	0戦中	0勝	0敗	0引分
LEVEL 9	0戦中	0勝	0敗	0引分
LEVEL 10	0戦中	0勝	0敗	0引分

このように対戦表が出てきて、結果を記録してくれるのである

普通のモードだと、このようにゲームの細かい設定ができるようになっている

達人戦モードは、フリー対戦モードより難易度が高い上に、細かい設定ができず、辛い

©SUCCESS/CHATNOIR/ALPHA-BETA/ITSUI/OXFORD SOFT WORKS

あなたを待ちうける、７種のゲーム！

最強レベルの思考ルーチンを積んだ７種のゲーム。ボードゲームの有名どころが一堂に会した、豪華なソフトだ。ちなみに連珠とは五目並べ、プレイスとはオセロのこと。また、対CPU戦だけでなく、ユーザー同士の対戦も可能だ。

THE GUIDE

ザ・ガイド

攻略からウル技まで、ソフトのサポートは
このGUIDEにおまかせください!!

分類マーク

MAP
マップ　言葉そのもの。手元にあると便利な地図を紹介しています。

HINT
ヒント　プレイに関して役立つ情報、解法へのアドバイスなどです。

TIPS
ウル技　「ウルテク」と読みます。秘密の情報や、禁断のコマンドを紹介。

LIST
リスト　アイテムや登場キャラを一覧表や、分類別などにまとめています。

誕生～Debut～PURE

マネージャーであるプレイヤーの担当は3人の新人アイドル。目指すは2年後のアイドル大賞だ／　これで亜紀もさおりも久美ちゃんも、み～んなまとめて一流芸能人／

●メーカー名：Shar Rock　●問い合わせ：☎03-3836-0527　●価格：7800円

HINT 目指せ、敏腕マネージャー／　実録・アイドル大賞への道

アイドル大賞を受賞するためには、人気ランキングで他の7人のライバルを上回らなければならない。最初は、まったくの新人である彼女たちの人気は0。もちろんランクは最下位だ。では人気を上げるためにはどうすればいいのか？　というと、ライバルたちよりいい仕事をこなしていくしかない。限られた2年という時間をいかに有効に使ってパラメータを上げて、いい仕事をして人気を上げていくか。それがアイドル大賞受賞への道だ。

まずはプレイ中にたえず気をつけておく必要があるパラメータの目標値を記す。最初の目標は、できるだけ早くこの値を維持すること。できる限り「上機嫌」状態を保っていけば、サボリもなく順調な実力アップができる。

パラメータ目標値

自信　40～79
信頼　80以上
常識　50以上

以上の値を保っていれば、コンディションが崩れたりサボリが出たりすることなく、順調にパラメータを伸ばすことができる。

1年め　1月～6月

まずはレッツプレイ。流れにそって、時期ごとに注意すべきことを説明していこう。

1年めの前半は基礎固め。サボリを防ぐため「信頼」と「常識」の値を上げる。平日のスケジュールは可能な限り「基礎教養」に。ただし「自信」の下がりすぎに注意。「HP」が減って赤くなったら最優先で「お休み」を。「病気」になったら時間も能力もムダに減るだけ。日曜日には「プレゼント」が有効だ。

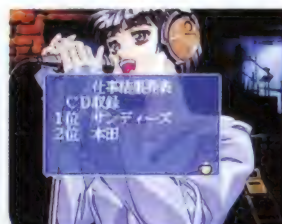
最初は仕事の結果を気にしない。しかしなるべく早く仕事で好成績を残すため、最初から高めの能力を伸ばす。とくに田中の魅力、藤村の音感は最優先に考えていく。

連続で同じ仕事をすると結果が悪くなる。各仕事で1位になると、人気の上がりかたが大きくなるので、4月は写真集なら5月はレコーディングと変えていこう。

4月くらいになるとみんな「上機嫌」になる。サボる心配がなくなるので、ガンガンパラメータを上げるチャンス。4～5月に力をためて、5月末の仕事で一気に勝負だ。

大運動会に備えて4月最終週は「お休み」でHPを温存。1位を獲得して人気アップ。

こうしてすべてが順風満帆にきたなあ、と思い始める頃。そんなに芸能界は甘くはない。仕事で好成績を残す→「自信」が増える→「タカビー」になる、といった恐怖の三段論法による罠が現れるのだった。

序盤はドリンク剤のプレゼントが最適。病気予防＆信頼アップで一石二鳥だ／

なんと2月にレコーディングでいきなり1位に。ラッキー／

こうなるともうサボリともオサラバだ。彼女もニコニコ僕もニコニコ気分だね

C Shar Rock／Image Works／HEADROOM

1年め　7月～12月

7月に「ファンクラブ」が結成された。ファンの集いを開くと人気が5上がるのだが、3か月くらい集いを開かないとクラブが解散して人気がガタ落ちしてしまうので注意。

この頃になると仕事に成功した後に2人くらい「タカビー」になる。目安は「自信」90以上。パラメータは下がるは遊び系のレッスン（40ページ参照）が増えるはもう大変。

当然「自信」を下げる努力が必要になる。「自信」がもっとも下がるのは皮肉にも「夜遊び」。中盤以降にはタカビー対策のために「夜遊び」などを黙認することも。間違っても「カラオケ」なんて予定を通しちゃダメだぞ。また平日のスケジュールも「基礎教養」「エアロビ」を入れていくことになる。結果「常識」と「魅力」ばかりが増えていく。一方「音感」は落ちることに。コンサートやミュージカルができなくなるのでツライところだ。

この「タカビー」を巡る攻防は終盤まで頭を悩ませる最重要テーマといえるだろう。

仕事では田中の写真集がまさに稼ぎ時。前月に選んでなく、ライバルが参入している場合は迷わずいこう。人気がどんどん上がるぞ。また同時にレコーディングでもトップを狙う。ライバル（特に柿崎）はファッションショーで休業させればよい。ここでも田中が活躍。そのかいあって人気298で4位なのにアイドル新人賞を受賞。極めて順調な1年めだった。

仕事の後にはすぐタカビーに。できる限り早く自信を下げよう

ファンの集いはこまめに開け。やっぱりファンは大切だよね

ああもう3人揃[illegible]て高笑い。なんとかしてくれよって[illegible]

1年めの成績はこんな感じに。映画は1回あたりの数字が高い

2年め　1月～6月

2年めの前半は天下獲りだ。特に田中はもう敵なしなので、あっけなくランキング1位に立てるはず。怖いのは「タカビー」だけ。

この時期はスケジュールを無理に入れて「病気」になることも。「タカビー」になるくらいなら「病気」になったほうがマシだが。ただし「タカビー」と「病気」が併発するとW効果でパラメータが落ちていく。要注意だ。

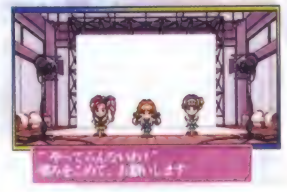
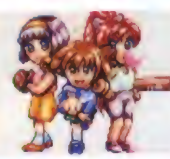
1月、4月、5月は、順調に行けば前月に通常の仕事がない。したがって「タカビー」になることが少ないので、パラメータを上げるには絶好のチャンスだ。伊東の音感などの弱点もここで強化しておこう。また田中は魅力が999になったので他の能力を平均的に育てる。元が低いので重点的に育てたら5月には映画でも1位になれるほどになった。

一方でファンの集いや4月末の大運動会で人気を地道に上げることも大切だ。

3月の高校野球のキャンペーンガールや、4月上旬の人気No.1セロリンリーグでの野球の始球式など、野球づくしなのは順調な証拠。そろそろ年末のアイドル大賞へ向けて、トップを狙う部門を絞るようにしよう。

田中久美衝撃のセクシーショット！　2冊めの下着写真集で人気バクハツ、ついに人気ランキング1位に。久美ちゃんのカワイさは天下無[illegible]なのだぁ！

タカビーなまま病気になると、能力がみるみるダウン。しかも復活するまでどうしようもない。せっかくバレンタインデーなのにね。[illegible]に関係ないんだけど

すべての能力が上がった田中は、映画でも活躍。テストに失敗したときまた[illegible]一番おもしろいので、わざと無謀な仕事をさせるのもいいかもしれない

始球式にて

野球の始球式は、招待される団体によってグラフィックが違う。これはプロ野球セロリンリーグだ

2年め　7月～12月

7月ですでに人気は535ポイントで独走1位。ここで1位だと夏祭りが見られるのだ。

狙いはアイドル大賞の部門賞。すでに写真集は確実なので、レコーディングと映画を中心に仕事する。当然その部門で上にいるライバルはファッションショーで休業に追い込む。

またこの時期考えることは「信頼」を落とすこと。三重婚エンディングを狙うならいいが、アイドルなどを狙うなら「信頼」は70未満に落とさなければならない。仕事の会話などでひどいことをいって落とすのも手。とにかくこの時期はパラメータの微調整だ。

そしてアイドル大賞。部門賞3冠と大賞を受賞しまさに完璧。田中だけ結婚だったが他の2人はアイドルになれたのであった。

We are No.1!

[illegible]HPの宣言に[illegible]をつけていれば[illegible]とれる。そんなに難易度は高くないぞ

CMは[illegible]が大切。人気を考えるなら田中が[illegible]だ。田中にパソコンというのも意外と似合うでしょ。今原稿を書いているのもこのノートパソコンなんだな

まず[illegible]を落として[illegible]に[illegible]せ、さらに[illegible]な言葉を投げかけるのも「信頼」を落とす荒技。許せ亜紀、これも芸能界でさらにはばたいてほしいからなんだ

これが今回の最終成績。特に映画は最後に8万4000人を動員したのが大きかった。このように部門を絞って仕事をすると、3冠王も夢じゃないのである

栄光のステージへ……

晴れてアイドル大賞を受賞し、ファンの歓声を浴びる彼女たち。勝つとわかっていても、発表前はドキドキしたけどね

LIST 敏腕マネージャーのためのデータ集 パラメータの意味を把握せよ

3人のアイドルたちの育成に日々苦労しているマネージャーの皆様。ここではプレイに役立つ様々なデータを一挙紹介しちゃいます。これでアイドル大賞受賞も余裕だねっ。

日々のレッスンは効率良く

何事も大切なのは日々の努力の積み重ね。まずは平日のレッスンの効果について。

レッスンの内容と特徴を考えると、大きく練習系と遊び系の2つのグループに分けられる。練習系はパラメータの大幅アップが見込め、また「自信」「信頼」が上昇しやすい。遊び系は逆に「自信」「信頼」が下がるものが多い。スケジュールの変更時には遊び系を練習系に変更することが基本方針となる。

このほか状態によって表にある効果に累積して変化があることも。たとえば「タカビー」ならば「発声」「音感」「演技」「魅力」の値がすべて2ずつ毎日下がるぞ。

「タカビー」だと重要なパラメータが落ち落ちる。「自信」を下げるためには遊び系のレッスンもやむをえない

レッスンによるパラメータの変化一覧表

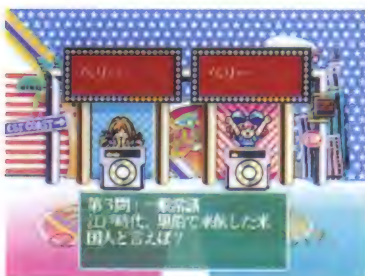
	レッスン	HP	体力	自信	信頼	常識	発声	音感	演技	魅力
練習型	発声練習	▼2	—	▲1〜3	▼1〜▲3	▼1	▲14〜17	—	—	▼3
練習型	音感練習	▼2	—	▲1〜3	▼1〜▲3	▼1	—	▲14〜17	▼2	—
練習型	演技練習	▼3	—	▲1〜3	▼1〜▲3	▼1	▼3	—	▲14〜17	—
練習型	基礎教養	▼3	—	▲1〜2	▼1〜▲2	▲2〜3	—	▼2	—	—
練習型	エアロビ	▼2	—	▲1〜2	▼1〜▲3	▲1〜2	—	▼3	—	▲14〜17
練習型	体　操	▼1〜4	▲1	▲1〜3	▼1〜▲2	▼1	—	—	—	▲4
	お休み	▲14〜15	—	—	▼1〜▲1	—	—	—	—	▲4
遊び型	映画鑑賞	▼2	—	▼2	▼0〜1	▲2〜3	▼3	—	▲4	—
遊び型	音楽鑑賞	▼2	—	▼3	▼0〜1	▲2〜3	—	▲3	▼3	—
遊び型	買い物	▼2	—	▼1	▼1	▲1〜2	—	—	—	—
遊び型	夜遊び	▼3	—	▼4	▼1〜2	▼3	—	—	▲2	▲4
遊び型	ドライブ	▼2	—	▼2	▼1	▲1〜2	—	▼3	—	▲2
遊び型	温泉旅行	▲4〜5	—	▼1	▼1	—	—	—	—	▲10
遊び型	カラオケ	▼2	—	▼2〜3	▼1〜2	▼1	▲2	▲2	—	▼2
遊び型	遊園地	▼3	—	▼2	▼1	▲0〜1	—	—	—	▼5
	サボリ	▼2	—	▼0〜1	▼1〜▲1	—	—	—	—	—
	病　気	▲2	—	▼0〜1	▼0〜2	—	▼2	—	▼1	▼1

［例］

▲1〜2　▲だとパラメータが上昇し、▼だとパラメータが下降することを示す。
この場合、そのパラメータが1から2の間で上昇することを示す。

月末のスケジュールを把握する

月末に水泳大会などのイベントがある場合、通常の仕事はおこなわれない。つまりファッションショー対決などでライバルたちを1か月休業に追い込んでも、その月に仕事がなかったら意味が無い、ということ。ライバルに対決を挑むときは、今の月末には通常の仕事があるかないかを確認することが大切だ。

特別なイベントでは、高校野球のキャンペーンガールに注意。2年目の3月か7月に、CDの売り上げがトップだった場合に発生するのだ。ただし1度発生した場合2度目は起きない。高校野球のイベントがあった場合は、やはり通常の仕事はなくなるので注意を払っておこう。

対決をしかけるにしても、ただやみくもにしかけてはいけないのである

月末に起こるイベントスケジュールカレンダー

1年め		2年め	
月	スケジュール	月	スケジュール
1月	仕事	1月	新春隠し芸大会（※A）・仕事
2月	仕事	2月	豆まき（※B）・仕事
3月	仕事	3月	高校野球／仕事（※C）
4月	芸能人春の大運動会	4月	野球の始球式（※D）・芸能人春の大運動会
5月	仕事	5月	仕事
6月	仕事	6月	仕事
7月	仕事	7月	夏祭り（※E）・高校野球／仕事（※C）
8月	水泳大会	8月	水泳大会
9月	仕事	9月	仕事
10月	仕事	10月	仕事
11月	仕事	11月	仕事
12月	アイドル新人賞	12月	アイドル大賞

※A　新春隠し芸大会は、1月5日に発生します。
※B　豆まきは、2月2日に発生します。
※C　高校野球のイベントが起こらなかった時に限り、普通の仕事日になります。
※D　野球の始球式は、4月6日に発生します。
※E　夏祭りは隠しイベントです。

個性にあった仕事をさせよう

仕事を選ぶ時に気をつけることは、なるべく他のライバルが参加している仕事を選ぶこと。ライバルを上回った結果を残したときのほうが、人気の上がり方が大きいからだ。もちろん負けては意味がないので、下の表を参考にメインで仕事をする人を選んでいこう。

さてパラメータを伸ばす優先順位を考える。

まず伊東の場合、最初から高いのは「発声」と「演技」だから、コンサートと映画撮影の2つの仕事でメインで仕事させるのがよい。しかし両方を狙うと結局すべてのパラメータを上げなければならないので、どちらかひとつに狙いを絞ろう。コンサート狙いなら「発声」「音感」、映画狙いなら「演技」「魅力」「常識」を上げる。どちらも多くのパラメータが関わる分野なので、2年目以降が勝負。

藤村は「音感」「発声」に集中してレコーディングにしぼる。田中はとにかく「魅力」を上げて写真集で稼ごう。一度月間1位になると写真集(下着)になるので「演技」も上げる。

たとえば映画撮影の仕事だとこのように演技テストがある。「演技」の値が低いと失敗する。それはそれでおもしろいが

各仕事における重要パラメータ表

仕事	常識	発声	音感	演技	魅力
写真集（水着）					◎
写真集（下着）				○	◎
レコーディング		○	◎		
コンサート		◎	○	○	
映画撮影	○			◎	○
ミュージカル	○	○	○	◎	

※◎は成功に大きく影響するパラメータ、○は多少影響するパラメータ。

CM撮影の法則

CM撮影は通常の仕事が終わったあとに、人気パラメータが一定の値に達した場合に飛び入りで入る。その値は表の通り。ただし、ファンの集いや、大運動会のようなイベントで規定の値を越えた場合は発生しないことも。

3種類のCMはすべてプレイ中に1度しか起こらない。つまり2年間を通して、最高でも1回ずつ計3回しかCM撮影の仕事はないということになる。

CM撮影の仕事も、やはりメインで仕事する人をひとり選ぶ。CMの仕事に関係するパラメータは「魅力」「演技」「常識」。高い人気を獲得したいなら、田中あたりが無難だ。CMはライバルにはない仕事なので、一気に順位を上げるチャンスになるぞ。

CMの仕事が舞い込む人気パラメータ値の基準

CM内容	人気パラメータ値
化粧品	600以上
パソコン	450以上
食品	300以上

化粧品のCMを見るのはけっこう難しい。かなり貴重なイベントなのだ

エンディングをすべて見るために

アイドル大賞の結果にかかわりなく、受賞式の終了後にはエンディングが待っている。ここでは2年間のアイドル活動のあとに、3人がそれぞれどのような道を進んでいくか、が紹介される。アイドル大賞をもらっても、必ずしもアイドルというわけではない。

伊東、藤村にはそれぞれ14種類、田中には13種類のエンディングがあり、アイドルから普通のOLまで多種多様だ。すべてを見ようと思うと相当苦労するぞ。

またプレイ時にサボリをさけるため「信頼」を上げていると、エンディングではまずマネージャーと結婚し、三重婚のエンディングになる。目安は「信頼」が70以上、のようだ。

エンディングとパラメータの関係一覧

エンディング	高い必要があるパラメータ	低い必要があるパラメータ
アイドル	発声、音感、演技、魅力、人気	
演歌歌手	発声、音感、人気	
女優	常識、演技、魅力、人気	
キャスター	常識、発声、魅力	
モデル	自信、演技、魅力	
女子プロレスラー	HP	
結婚	自信、魅力	
マネージャーと結婚（※1）	自信、信頼、魅力	
AV女優	演技、魅力	常識
シスター		魅力、自信
ホステス	魅力	
OL	常識	
ぬいぐるみ（※2）		魅力
婦警（※2）		魅力
マジシャン（※2）		魅力

※1　3人ともマネージャーと結婚してしまった場合、『三重婚』になる。
※2　『ぬいぐるみ』は伊東、『婦警』は藤村、『マジシャン』は田中のみにある。
※注　このほか、伊東・藤村には『プータロー』のエンディングがある。

たとえばこんなエンディング

もともと女優志望である伊東は、やはり女優にしてあげたいところ。でもやっぱり結婚？

藤村ってソロで独立したらやっぱり作詞や作曲をするようなアイドルになるんだろうなあ

田中の演歌歌手というのもまたいい感じでしょ？　でもやはり結婚……（結局それかい）

キャプテンクエーザー

これはおもしろい！　両手両足を挙げて、バンザイをしながら応援したい。魅力たっぷりのこのシューティングゲーム、ほんとにいいゲームなので、気合を入れて攻略だ！

●メーカー名：スタジオ3DO　●問い合わせ：☎03-5489-3266　●価格：6800円

TIPS 重要な武器・アイテムの上手な使い方、効率のよい攻撃法

ハデな連射感覚、目に見えるものすべてが攻撃・破壊の対象になること、そして敵キャラの動きと攻撃パターン、入手できるアイテムのタイミングとちらばる総数、ゲーム目的や移動マップがすぐにわかるシステム部分など、この「キャプテンクエーザー」は非常にバランスもよく、シューティングゲームとして楽しくできている。まだ、遊んだことがない人で、シューティングファンで、さらに、シャレ気がわかるなら、このソフトは絶対に買いだ。お薦めする。

さて、ゲームの内容だが、これが結構いいバランスで難しい。全然できない！　ということは絶対にない代わりに、ホイホイと先に進めるというものでもない。自分の攻撃能力の成長が楽しめるバランスとでもいおうか。

順を追って説明しよう。最初、ミッションⅠは、比較的簡単にクリアーできるだろう。しかし、何にも考えずに進めていってはいけない。ミッションⅠでは、できるだけ命を大切に、ダメージを受けずに、アイテムやお金を効率よく入手する。最初のエリアをいかにダメージ少なくクリアーするかで、後に続くミッションがラクチンになっていくのだ。

無茶撃ちできるシステムの甘い罠。ハデな攻撃ができるゲームなのだが、そうしないように。資源は有限なのだというエコロジカルな心で、攻撃アイテムを使うように。その要点は右の武器別注意書きを参照してくれ。

ウエポンの使い方

弾薬

スーパーガン

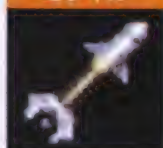
最大99発を持つことができる。しかし無茶撃ちをしては、絶対にいけない。最初の面ではそれでもいいが、進むにつれて、的確な射撃能力が要求されるようになるからだ。タタタタタと、最低必要な量だけを、射出すること。

グレネード

S・グレネード

この攻撃が、非常に有効なのだ。ミサイルなどの攻撃目標の破壊。透明な敵に対する索敵を含めた攻撃。塀の外からの破壊など、このグレネード、スーパーグレネードは非常に使い勝手がいい。敵に囲まれてない限りグレネードを使おう。

Lボタン＋→（←）＋Aボタンで、回転しながらの攻撃が可能となる。が、弾は非常にもったいないぞ。緊急時のみ使用

ミサイル

ミサイル攻撃のむずかしいところは、8方向に撃ててしまう、という点。パルスガンなら、わりとおおざっぱに撃っても、まあなんとかあるけれども、ミサイルの場合は、それたら終わり。まずは、8方向、どこでも自由に方向転換できるように練習することが大切だ。Lボタン＋→、あるいは←で45度ずつ回転してくれるから、その操作方法もマスターしよう。

また、ミサイルを撃ち、そしてその後を着いて歩くという、擬似オプション的な使い方もできるぞ。

攻略ではないけれど……POPなオープニングを紹介します！

えー、テスト版には、こんなオープニングデモなんか、入ってなかったぞ！　と、製品版には、タイトル後に、とってもポップなデモムービーが挿入されている。スリーディグリーズを髣髴（ほうふつ）とさせるような（古い！）赤いロボットコーラス隊をはじめ、コッケイなロボットたちが歌い、踊ってくれる。カメラ割りもテンポがいいし、これから始まるキャプテンクエーザーの世界感をとても的確に表現している映像といえる。

ソフト買ったら、CD-ROMをセットして、しばらくほおっておいたら、出現するぞ。

クエーザーは、いいガタイをしているわりには、ちんまりとした宇宙船に乗っているのがわかる

©The 3DO Company

TIPS ミッション1のマップ公開と攻略ヒントの紹介

これからの旅はここで決定

最初のミッションが与えられた。麻薬界のボスをとっちめるという命令。砂漠の砦にあるミサイル基地を破壊しまくれ！　とのこと。よく考えると、なんかミサイル小さいじゃん、とかもあるけれども、でも許しちゃうぞ。

警備員詰め所みたいなところを破壊すると、白旗をもったキャラが出現するときがある。そのキャラは、ゲーム中のいろんなヒントをくれるのだ。特にメモしておかなければならないのが、パスワード。テレポーターに乗って瞬間移動するには、ABCの3つの文字の組み合わせによるパスワードが必要になる。捕まえたオヤジが、なんか言ってたら、必ずメモしておくこと。

はあ、このゲームはこう遊ぶんですね、という基本を学ぶ役割を、このミッション1は持つ。どんどん弾を撃ち、どんどんアイテムを使いまくれば、このミッション1は、あっさりとクリアできるだろう。でも、それではだめ！　できるだけ効率的に、弾を使うクセをここいらでつけておこう。正確な射撃で、倹約家。これが成功者への近道だ。

テレポーターに入っても、パスワードがわからなければ、テレポートすることができないのだ。白旗オヤジ全員に話を聞こう

基本戦略1 お金が欲しい作戦

ミッションをクリアしたとき、あるいは、マップ内にあるショップで、武器弾薬、アイテムを購入することができる。購入っていうくらいだから、お金が必要。お金はどこで入手する？　このゲームでは敵を倒す、あるいは敵の建物を破壊すると、自動的に入金されるシステムになっているのだ。また、敵の金庫や、木箱などを破壊するとお金や宝石が出現するときがあるぞ。

この6角形の建物は、どうやら敵の金庫のようだ。壊すと、ドル袋が出現。敵が襲撃してくる前に、ゲットしよう

基本戦略2 歩いて収益作戦

木箱や、地面に落ちているものを撃ったり、あるいは敵を倒したりすると、いろんなアイテムが手に入る。が、別に攻撃・破壊をしなくても、アイテムが転がっている場所もあるのだ。マップの隅々を歩き回ると、あっこんなところに、こんなものが／と入手できることも。メニュー中にあるマップで、自分が歩いたところをチェックしながら、マップ全面を旅してみよう。

あれ、こんなところにミサイルが。砂漠を意味もなく歩いていると見つけましたよ。ちょうど欲しかったぞ／

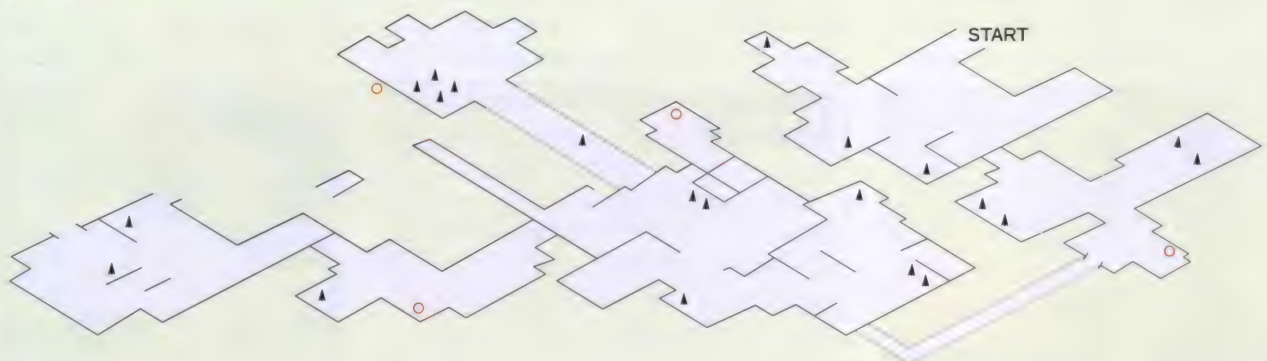
基本戦略3 オアシスで一服作戦

ミッション1で、砦の外郭を歩いてみると、妙なヤシの木と、水たまりがある。なんだと無視していてはいけない。この小さな泉に入ると、クエーザーのヒットポイントが回復するのだ。とかく最初は、敵の攻撃によりダメージを受けがちだ。だが、救急箱はなかなか手に入らない。そこで、この泉に入る。タダで回復／　ただ、何回も使っていると効果がなくなってしまうぞ。

ああ、よかった。ヒットポイントが半分になっちまって、困ってたんだよ　助かったぜ（クエーザー談）

MISSION 1 メインマップ

○テレポーター
▲ロケット

START

小さなエリアにテレポート

パスワードを入手して、テレポーターでいろんな場所にワープできる。ワープされる場所は、重要な場所ばかり。迷路のようになっている、蒸気が吹き出すフロアを抜けて、敵の麻薬製造機械を破壊しなければならない、とか。ワープしたらミサイルの発射場だった、とか。また、もらえれば大変うれしいアイテムが多数ころがっている場所にワープできたり。とにかく、パスワードが入手できたら、すぐに飛んでいってみよう。なんだか手強そうだったら、すぐに戻ってくればいいし。

ワープした場所から、また別の場所にワープすることはできない。A地点からB地点にワープしたら、必ず一度またA地点に戻されて、そしてA地点から別のパスワードを使ってC地点に移動する、というシステムだ。

あ、クエーザーがひとり増えるアイテムが！　でも、蒸気が。蒸気が出なくなるタイミングを待って、駆け抜けろ

アイテムの使い方

マナ

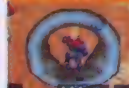
敵を倒すと、ダイヤモンド型をしたキラキラが出現するときがある。これはマナ。これを取ると、クエーザーはウホホーと雄叫びをあげる。このマナが20コたまると、ライフがひとつ増えるのだ。こまめに入手することを心がけよう。

なんだかハデな小屋なのだが、ここがショップだったりもするのだ。しかし、このショップに入るには……

パス類

マップ上にある、金属製のドアは、ドアパスを持っていれば、自動的に開いてくれる。パスは1回使うとなくなる。でも、パスがなくても、ミサイルやグレネードで壁を破壊すれば通過できる。しかし、フィールドパスは重要。代わりはない。

キー

ミッション2以降には、鍵という概念が出現する。その鍵がないと扉が開かなかったり、捕虜を救出できなかったりしてしまう。鍵は箱の中や、ある限られたエリアに転がってたりする。全部を見つけないと、先に進めなくなってしまうぞ。

シールド

シールドは敵の攻撃を退けてくれる、うれしいアイテム。しかし、時間が限られていて、ある時間を過ぎると、消えてしまう。その時間というのが、思いのほか短い。あっという間に消えてなくなる。あんまりたよりになるものではなさそう。

宝石・お金

これが大切なのは、前述した通り。宝石は入金の効率がいいのだが、入手するには手間がかかることが多い。敵がいなくなるまで攻撃し尽くしても、もう一度取り忘れのないように、各地を回ってみよう。特にミッションクリアの直前には。

TIPS ミッション2の、よりハードな攻撃陣を攻略する！

さて、ミッション1は、無事クリアできたかな？　クリアすると、ゲームをセーブしますかと聞いてくるので、それはもちろんセーブをしておこう。

そして、ミッションとミッションの間には、ショッピングタイムがある。ここで、次の激しい戦闘に備えて、必要なものを購入しておくのである。

ここまでで、コンティニューをしてしまった人は、もしかしたらもう一度最初からゲームをして、コンティニューを使わないようにミッションクリアを目指したほうがいいのかもしれない。もちろん先々で上手にプレイすれば、ライフも増えるし、いろんな強力なアイテムも入手できるが、やはり余裕があったほうがいいじゃないですか。やっぱり。ライフ数については、できるだけ貯蓄できている状態で先に進もう。

透明な敵というのが出現する。正確には完全な透明ではなく、よく見ると薄いピンク色っぽい感じでシルエットを発見することができる。これが厄介なヤツで、知らない間にパルスガン攻撃を受け、ダメージを与えられてしまうことも度々。ズンズンと歩くばっかりじゃなくて、危険な地域に突入するときには、じわじわとにじり寄るように歩いていくことも必要だ。

また、グレネードで、自分の行く方向の敵を露払いしながら進んで行く、くらいの慎重さがあってもいい。初めてのエリアに突入するときは、細心の注意を払おう。えーい！　行ってしまえと、攻撃しまくることができるゲームだけに、その落とし穴にはまってしまわないように。

うーんこれは旗色が悪いぞというときは、セーブしてあるところから再出発を図るのも、

この枠に触ると、ダメージが。アイテムで入ることができる

基本戦略4 目標達成率向上作戦

ミッションクリアーのためにするべきことは、チーフからの命令の形式で指示される。ミサイルを破壊せよとか、捕虜を開放しなさい、など。しかし、この命令は完璧でなくてもいい。ミサイルの数発は発射してしまっても、怒られはするが、次のミッションに進めるのだ。しかし、あまりにミスが多いとゲームオーバーになるので、目標の達成は最優先事項としておこう。

捕虜がいる小屋を隔てての攻防。無茶な攻撃で、中に人がいるのに、壊してしまわないように

いたしかたない。メニューの画面で、マップを見ることと同等のレベルでゲームロードのコマンドも用意されているということは、頻繁にゲームロードしなさい、ということでもあろう。

基本的な戦略は、コラムにしてまとめてみた。これから先のミッションになっても、戦法の大筋は変わらない。とにかく完成度が高いから、エンディングまでプレイしてほしい。

トラックが地下から、何かを吸い出しているぞ！ そうそう、外からグレネードで攻撃すれば、安全に攻撃できるぞ

うすのお化けじゃなくて、地下に続くエレベーターなのだ。ここから先の地下エリアにいく前に、所持金のチェックを

基本戦略5 塀の外から攻撃作戦

初めて歩くところは、勝手がわからない。そんなときには、グルリと外から観察だ。また、壁のすぐ内側の敵やアイテムは、塀の一部を壊してミサイル攻撃、あるいはグレネードで爆破して攻撃、そして中身をチェックするのもいいだろう。被弾を少なくをモットーに考えると、距離を置くか塀の外から攻撃する、という結論に至る。敵が多数のときは、引いて考える。塀の外に出てみよう。

全部破壊しなくても、この程度でミサイルは貫通してくれる。弾は限りある資源です

基本戦略6 急ぐこともないだろう作戦

建物や小屋を壊して、白旗オヤジが出てきた。しかし、周りの敵の攻撃が激しくなってきた。そんなときは、ちょっと逃げて、様子を見る。パスワードなどのヒントは必ず聞く必要がある。しかし、急ぐことも必要ない。アイテムや白旗を出した後、落ち着いてから回収に向かってもいいのだ。敵の攻撃の波を感じ取り、そのとき何を優先にすればいいのか？ のすばやい判断力を養おう。

あ、こんなところにヒントをくれる敵キャラが
外回りから攻めて、安全になってから中に入ろう

基本戦略7 買い物重視作戦

ミッションとミッションの間の、買い物タイム。ここで、次のミッションへ備えて、武器・アイテムを買い揃えるわけだが、さて何をどう買えばいいのか？ プレイのクセによって人それぞれだとは思うが、とりあえずここで購入アドバイスをするならば、救急箱とグレネード、そしてミサイル、パルスガンの弾。こういう順番で、考えたい。一定時間しか使えない武器は、あくまでサブ的要素。

必要なのはライフ関係。武器関係はゲーム中に入手できる可能性が比較的高いから

MISSION 2 メインマップ

○テレポーター
■エレベーター
○START

王国のグランシェフ

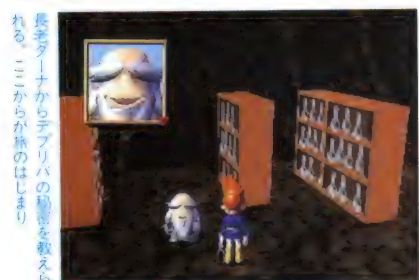
思ったより辛口！　ゲーム界に新風を巻き起こしたクッキング・ファンタジー・RPGのステージ攻略。秘伝のレシピを一挙公開！

●メーカー名：サラインターナショナル　●問い合わせ：☎03-5701-5012　●価格：5800円

HINT　食材が揃えば、ハットリ宅で即セーブ。これ鉄則

いままでありそうでなかった、料理を素材にしたRPG、「王国のグランシェフ」。目玉といわれる、料理の手順をほぼ忠実にシミュレートした斬新なインターフェイスもさることながら、RPGとして予想外の魅力あるストーリーに驚いた人も多かったのではないか。タイトルから受ける、ほのぼのとしたイメージと裏腹に、意外とゲームの内容はシビア。実際に料理を作るクッキング画面に移るまでに、クリアしないといけない条件は多い。さらに思いのほか、調理は複雑なのでレシピを見ながら作ったとしても、初めのうちは、失敗を覚悟しないとならないだろう。調理を時間内に終えることができなければ、苦労して集めた食材は失われてしまう。これを避けるためにも、食材・調味料・道具とすべて揃った時点で、必ずセーブをかけたい。用意ができたらハットリ。これが鉄則である。

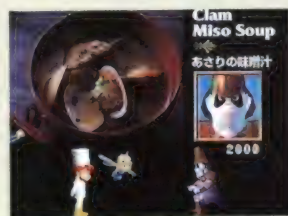
長い旅の始まりのステージとなるのは、調味料の妖精たちが飛び交うロップ村。ここでは、最初のクリスタルをもった仲間であるディビットを見つけ、長老ダーナに出会うまでのプロット。謎ときもシンプルなものなので調理さえクリアすれば、なんなく先へ進めるはずである。レシピを参照して調理アイコンの選択の手順を修得してほしい。

「オタスケの鈴」はイザというときのツヨーイ味方。安易に頼るべからず

長老ダーナからデプリバの秘密を教えられる。ここからが旅のはじまり

RECIPE［料理の作り方］

このゲームのメインとなるのがレシピを手に入れてからの調理。レシピに書かれている調理の手順は、ほぼ正確に再現しないとならないようになっており、思いのほか苦労させられるはず。材料を加工するには、先に包丁などの道具を選択せねばならないことや、忘れがちな手順としてコンロの消火などに注意したい。

recipe あさりの味噌汁

1：ボウルに水と塩を入れる
2：ボウルにあさりを入れ、洗う
3：片手鍋に水・昆布・あさりを入れる
4：あさりが開くまで中火で火にかける
5：さらしを敷いたザルでボウルにこす
6：ボウルの汁を片手鍋にうつす
7：味噌を入れ、ホイッパーで溶かす
8：煮立つ寸前にあさりを入れ、煮立ったら火を止める

みそ汁。まさに日本人のソウルスープである。信州味噌というのが泣かせる

recipe さばのホイル焼き

1：さばの切り身に塩をふる
2：脱水シートでつつみ、10分おく
3：ピーマンをせん切りにする
4：タマネギをスライスする
5：アルミホイルにサバ・タマネギ・ピーマンをのせる
6：日本酒・醤油を加え、バターをおとす
7：アルミホイルを折り込むようにつつむ
8：オーブントースターを1分間空焚きする
9：アルミホイルのつつみを入れて加熱する

芳醇な香りをかもしだす、この一品。日本酒の味を活かすため、調味料の入れすぎに注意

recipe おむすび

1：ボウルとザルをかさねる
2：米4合とその3倍位の水を入れる
3：米を3～4回手でまぜる
4：にごった最初の水を捨てる
5：米をザルからボウルにうつす
6：米がかぶるくらいの水を入れる
7：再び米を洗う
8：にごった水を捨てる
9：炊飯器に米と水を入れる
10：炊飯器のスイッチを入れる
11：スイッチが切れたら10分蒸らす
12：水先を水で濡らす
13：手のひらに塩をつける
14：手にご飯をのせる
15：梅干しをうめこむ
16：両手で形を整える
17：海苔を巻く

シンプルかつ野性味あふれる、ライスボール。梅干しもいいけど、おかかも捨てがたい

recipe ニジマスのムニエル

1：バットに牛乳を入れて、ニジマスを浸す
2：裏返して、浸す
3：ペーパータオルで牛乳を拭き取る
4：拭き取ったニジマスに塩・コショウをする
5：バットに小麦粉に入れる
6：ニジマスに小麦粉をまぶす
7：フライパンにサラダ油・バターを入れ、弱火で熱する
8：ニジマスをいれる
9：スプーンで油をかけながら弱火で焼く
10：フライ返しで裏返す
11：同じく油をかけながら弱火で焼く
12：焼き上がったらニジマスを取り出す
13：フライパンに残った油を拭く
14：フライパンに無塩バター・塩・コショウを入れる
15：レモン汁・パセリのみじん切りを加える
16：焼けたニジマスに、15のソースをかける

ロップ村での最後のメニュー。ニジマスは、川の辺にたたずむ村人から入手できる

C Sala INTERNATIONAL

HINT MAP ロマニアンの地理を把握せよ

ロップ村で、長老ダーナに会うことができ、デプリバの謎に一歩近づいたファルが次に目指すのは宗教王国ロマニアン。ロマニアンは「大通り」と「大聖堂地区」の２つのフィールドから構成されており、この両地区を行き来することにより話が展開していくので、わりと面倒な手順を踏まなくてはならない。一度訪れた場所はなるべく記憶にとどめてないと、あちこちウロウロするばかり。各ポイントなど街の構成は、右に載せたマップどおりになっているので参考にしてほしい。オレンジ色になっている所は、食材屋・道具屋・調味料屋である。それぞれの食材屋・調味料屋とも、扱っている商品が違うので、どこでなにが手に入れられるかチェックしておくと進行がスムーズにいく。もちろん、財布に余裕があれば買いだめも結構だが、それぞれの料理のレシピを見つけてから必要な分量だけ購入しないと財布の底がすぐにつきてしまう。

途中で遭遇する敵と交戦し、勝利すれば、経験値と貨幣が手に入るので、金欠になったら敵と剣を交える覚悟も必要である。

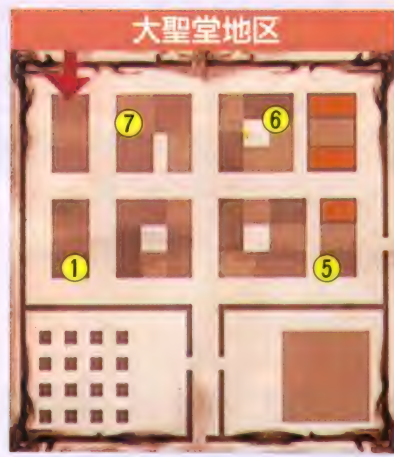
ロマニアン

①ハットリ
②バー 〜ハムレット〜
③クラブ
④写真屋
⑤ハングリーライオン
⑥ベシャメル
⑦レシピ封印所

教会前の墓地の下には秘密の地下室が

妖しい、お水系マダムが出迎えてくれる

大通り

大聖堂地区

HINT 似た名前のレストランに要注意！

ロマニアンで最初に出会う同志であるパンダカ。パンダカに接触するには、まず教会で「聖水」を手に入れることが先決。パンダカのいるレストラン「ロッセリーニ」に入ると、壁に備え付けられた窓の向こうに彼の姿が見えるので、裏口へＧＯ！

パンダカに披露する料理は「ステーキ」。レシピはレストラン「ハングリーライオン」で手に入る。似た名前の店では、出刃包丁を持ったコックが待ち受けているので注意。

パンダカ

MENU サーロインステーキ

ただ焼けばいいってもんじゃないのだ　ステーキは、基本を知る一皿

recipe サーロインステーキ

１：肉たたきで肉をたたく
２：たたいた肉を元の形に戻すように手で整える
３：整えた肉に塩・コショウをする
４：フライパンにサラダ油をなじませながら熱する
５：余分なサラダ油をボウルにあける
６：強火で約20秒、弱火で１分焼く
７：裏返して同様に、強火、弱火の順で焼く

ロッセリーニ

窓の向こうにパンダカの姿が。聖水をもっていれば裏口から入れる

ハングリーライオン

似た名前の「ハングリーライアン」に入ると、敵のコックの攻撃を受けるハメに

レイラ

MENU トマトサラダ

普段なにげなく作っているサラダもちょっとの手間でトレビアン！

recipe トマト・サラダ

１：完熟トマト・チーズをスライス
２：ボウルにお酢・塩・コショウを入れる
３：ホイッパーで混ぜ合わせる
４：３にサラダ油（大さじ２）を加えてまぜる
５：切ったトマトとチーズを交互に並べる
６：４のドレッシングをかける

牛サーロイン肉がモア・ベター

食材はＨＰ／ＭＰ回復のアイテムでもあるので、状況に応じて買いつける。おすすめは、「牛サーロイン肉」。500ルカと少々値は張るがＨＰ／ＭＰとも全回復するので、戦わねばならないシチュエーションも多いことから、余裕がある限り、多めに購入しておくとよいだろう。

デプリバを使っていないパンもオススメアイテム

HINT MAP スラム街の迷宮を完全制覇

パンダカからの情報でスラム街へ向かうファル。まず、コイン屋で記念コインを購入しスラム街の入口にいるゴブリンに手渡す。ボスゴブリンへの料理は「ソース焼きそば」。ベスという物売りの少女から「ネックレス」を入手して、大聖堂向かいの墓地下の秘密部屋へ隠されたレシピを取りに。さらにここでは、スラム街の出口にかまえるゴブリンにも「お好み焼き」をふるまってやらなくてはならない。そして、もうひとり重要なキャラはアウドロ。天の邪鬼の性格がキーポイント。

怪しいスラム街のなかで街を仕切るボスゴブリン。しかし、こいつもクリスタルを持っている

兵隊の鍵を大聖堂の門番に与えると、なかに侵入するチャンス

ベスからはネックレスを購入。墓地前の門番に手渡せ

ごみ捨て場と表示しているわけでないので見逃さないように

ボスゴブリン

MENU ソース焼きそば

ソース焼きそばが好物というのが好感度UPのボスゴブリン

recipe ソース焼きそば

1：豚肉を切る
2：キャベツをはがして洗い、ざく切りにする
3：フライパンを温め、サラダ油をひく。（フライ返しを使ってのばす。）
4：フライパンに豚肉を入れ、色が変わるまで焼く
5：豚肉が焼けたらキャベツを入れる
6：軽く、塩・コショウをする
7：そば玉をほぐしながら入れ、炒める
8：ソースをかけ、さらにほぐしながら炒める

ゴブリン

MENU お好み焼き

出口にかまえるゴブリンにはお好み焼きを作ってあげて、秘密を聞き出す

recipe お好み焼き

1：おろし金で、長芋をおろす
2：ボウルに薄力粉・水・卵・塩を入れ、ホイッパーでまぜる
3：おろした長芋をボウルに加え、さらにまぜる
4：3のタネを30分涼しい所でねかす
5：キャベツ・長ネギ・桜海老をタネにまぜる
6：中火で鉄板を熱し、油をひく
7：弱火にしてタネを流し入れる
8：タネの色が変わるまで焼き、フライ返しを使って裏返す
9：裏表、同じような焼き色がついたら皿に盛る
10：ソース、青のり、かつおぶしをかける

HINT ロマニアン・ポートの対決で経験値UP

ボスゴブリンから手に入れた情報から、エヴァの所有する「天空のピラミッド」の発着ポートに、デプリパに抵抗するがため囚われの身となってしまった、カイという教会員の存在を知る。カイを探すためにピラミッドの発着ポートに向かうファル。ここはグルマン兵達の宿舎や倉庫があり、その中のひとつにカイが監禁されている。当然、グルマン兵もうじゃうじゃ歩き回っているので、戦いも辞さぬ覚悟で向かおう。人数が多いぶん、絶えず自分のHP／MPゲージに注意し、タイミングをみはからって、先の頁でも述べた「牛サーロイン肉」などでHP／MPを回復しながら戦わないことには、アッというまにゲームオーバーの憂き目にあってしまう。やはり、この地区に訪れる前には、ハットリのところでセー

ティーパ法王とエヴァとの密談とは。ロマニアンの名水がデプリパの素に

レイラ

MENU トマト・ソース・スパゲティ

まだ正体不明のレイラ。重要な人物であることは確かなのだが…

recipe トマト・ソース・スパゲッティ

1：にんにく・タマネギをみじん切りにする
2：鍋にオリーブ油を入れ、水じゃくしでまぜる
3：鍋ににんにくを入れ、キツネ色になるまで弱火で炒める
4：さらにタマネギを入れ、アメ色になるまで弱火で炒める
5：鍋につぶしたトマトとローリエを入れる
6：木じゃくしで時折混ぜながら中火で約20分煮る
7：塩、コショウ、砂糖で味を調節する
8：深鍋でお湯を沸かし、塩を入れる
9：スパゲッティの束を深鍋に入れる
10：スパゲッティが付き合わないよう木じゃくしで混ぜ合わせる
11：スパゲッティをザルにあけて、水気をきる
12：鍋の名のトマトソースにスパゲッティを入れてトングで和える

ブしておくべき。

カイの救出に成功した後、彼には「マカロニグラタン」を作ることに。カイにいわれたとおりに、「マカロニグラタン」のレシピがあるというレストランに行くと、レシピはスラム街のごみ捨て場に捨てたとのこと。スラム街にUターンするハメになるが、根気よく乗り切ってほしい。ごみ捨て場と思われる場所に行き、ゴブリンに話しかければ、「マカロニグラタン」のレシピを売ってくれる。

ここでは、カイの他にも、ところどころで現れるレイラに「トマトソース・スパゲッティ」を振る舞うことにもなる。

カイ

MENU マカロニグラタン

マカロニグラタンを作ることにより、カイもクリスタルを持つ同志と知る

recipe マカロニグラタン

1：タマネギをみじん切り、マッシュルームを薄切りにする
2：フライパンにサラダ油とバターを入れて熱する
3：タマネギを入れてしんなりするまで炒める
4：マッシュルームを入れて炒め、芝海老を入れ、塩・コショウする
5：芝海老が赤くなったら、コニャックと白ワインをふる
6：ホワイトソース、マカロニを加えてよくまぜ、火をとめる
7：グラタン皿にバターを入れる
8：6を皿に盛り、残りのホワイトソースをかけ、パルメザンチーズ、パン粉をふる
9：オーブンで焼く

HINT 最終対決！ ティーバ法王にはMP攻撃あるのみ

いよいよ最終関門。ロマニアンの権力を握るティーバ法王との対決が待ちかまえている。ティーバ法王を改心させるには、「スパゲッティ・ボロニェーゼ」を完成させねばならない。カイから貰った「レシピ封印所の鍵」をもって、封印されたレシピを取りに向かおう。しかし、そのまえに必要なアイテムとして、ティーバ法王との対決に必要な、「ティーバ法王の恥ずかしい写真」を入手するため写真屋へ。写真屋の主人には、クラブで貰える「ブランデー」を手渡せば、機嫌良く渡してくれる。

いざレシピ封印所に侵入しても、肝心のレシピの場所はわからない。このためレシピ封印所を設計したカイガーに会いに行かなくてはならない。バーでたむろしている、カイガーから、隠し扉の秘密を手に入れる。

ふたたびレシピ封印所にもどり、今度はカイガーの指示どおり、「ティーバ法王のコイン」を石像の上に置くと地下室へのドアが開く。レシピを手に入れたら、いざ、大聖堂の最上階に鎮座するティーバ法王のもとへ。大聖堂の二階ではコック達が、破れたレシピを完成させてくれる。ティーバ法王の部屋の前には数人の兵隊達が待ちかまえているので、HP／MPの残量に気をつけること。法王との対決は熾烈を極める。部屋に入る前に食材でHP／MPをフルにしておかないと勝利は難しいぞ。

カイから鍵を貰わないことには、レシピ封印所には入れない

バーで、ブランデーを入手することによりスペシャルアイテムをゲット！

ティーバ法王の攻撃は強力。パンダカなどのMPを使って確実に攻略

ティーバ

MENU スパゲッティ・ボロニェーゼ

イタリアンの基本は、やはりパスタ。短い時間内で完成させるのは至難の技である

ロマニアンでの最終メニューは「スパゲッティ・ボロニェーゼ」。これに成功すれば、ティーバ法王もデプリバの愚かさに気付き、「美味しい」という感覚を取り戻す。そして、ファルの位もアプランティからコミへと昇格する。グランシェフへとつづく料理道は、まだまだ険しいのである。

recipe スパゲッティ・ボロニェーゼ

さすがにラストメニューとなっているだけに、ノーミスでアイテムを選択しないことにはクリアできない。よって、このメニューだけ入力アイテムの順序を記してみた。とにかく時間ギリギリである。勝負の前に要セーブ

1：庖丁
2：たまねぎ
3：にんじん
4：セロリ
5：にんにく
6：戻したボルチーニ
7：鍋（両手厚手鍋）
8：コンロ（強火）
9：チョミラ（オリーブ油…大さじ2）
10：にんにく
11：たまねぎ
12：にんじん
13：セロリ
14：道具（木じゃくし）
15：アクション
16：コンロ（消火）
17：鍋（フライパン）
18：コンロ（強火）
19：チョミラ（サラダ油…大さじ1）
20：牛挽き肉
21：道具（木じゃくし）
22：アクション
23：薄力粉
24：道具（木じゃくし）
25：アクション
26：コンロ（消火）
27：牛挽き肉（調理済）
28：チョミラ（赤ワイン）
29：コンロ（強火）
30：コンロ（弱火）
31：トマトの水煮罐
32：ボルチーニの水戻し汁
33：チョミラ（ブイヨン…4回・ローリエ…1枚）
34：コンロ（中火）
35：道具（レードル）
36：アクション
37：こんろ（弱火）
38：戻したボルチーニ
39：チョミラ（塩・コショウ・砂糖・ナツメグ）
40：コンロ（消火）

ついに昇格。ヤッタゾ！

コミ

The Tower

LIVE! 3DO MAGAZINE コンシューマ機対応版になって初めて登場した立地条件のバリエーションなど新しく生まれ変わった名作シミュレーションの知的な取り組み方を伝授！

●メーカー名：オープンブック　●問い合わせ：☎043-297-6412　●価格：6800円

HINT 建設予定地の特性に合わせたビル経営を！

都市景観マップから、自分のタワーを建てる場所を選ぶのはコンシューマ機で初めて登場した概念だが、もちろん背景が違うだけなんていう安易な演出であるはずはない。タワーには「需要」という考え方があって、住宅やオフィスを、この需要以上に作っても入居者が出てこず、「需要がありません」とメッセージが出てしまうことがある。3DO版タワーでは立地条件によって、それぞれのユニットの需要度が異なっているのだ。ビルを建てられるのは、商業都市、ビジネス都市、国際空港都市、リゾート都市の4つだが、実はこの順で難易度が増しているのだ。つまり商業都市が初心者向きのマップで、リゾート都市が上級者向きということ。詳しくは各グラフの下の解説を参照していただきたいが、商業都市が初心者向きといっても誤解しないでほしいのは、何を作っても需要はあるという意味。当然のことながら、移動手段などでストレスがたまれば出ていってしまうのは変わらない。よろしく！

商業都市

商業都市というから、デパートや銀行が立ち並ぶ場所のことなのだろうか。何を作ってもOK。一大総合ビルを目指そうではないか。

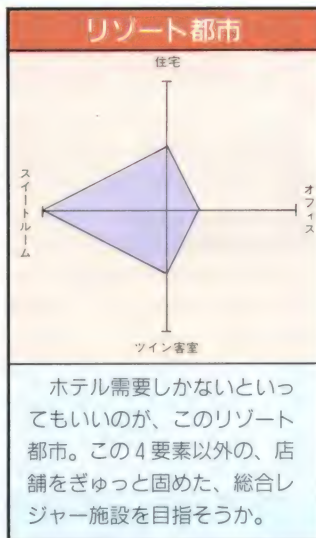
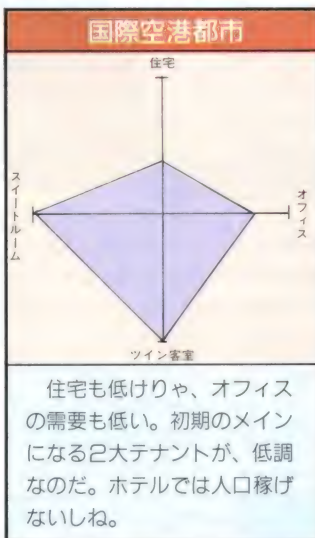
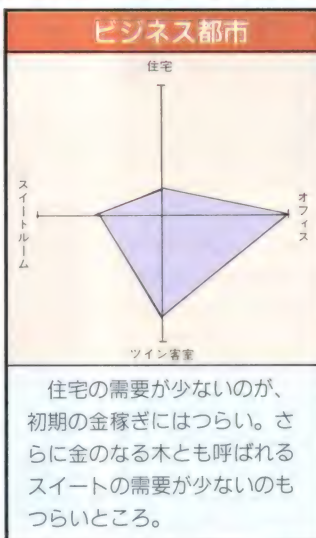
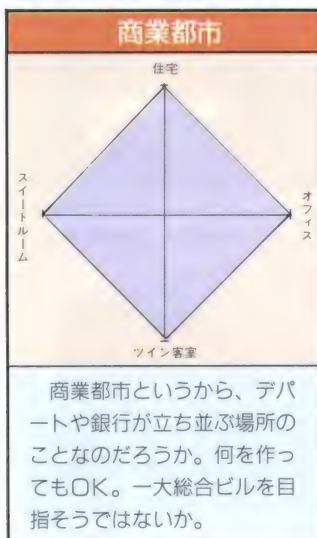
ビジネス都市

住宅の需要が少ないのが、初期の金稼ぎにはつらい。さらに金のなる木とも呼ばれるスイートの需要が少ないのもつらいところ。

国際空港都市

住宅も低けりゃ、オフィスの需要も低い。初期のメインになる2大テナントが、低調なのだ。ホテルでは人口稼げないしね。

リゾート都市

ホテル需要しかないといってもいいのが、このリゾート都市。この4要素以外の、店舗をぎゅっと固めた、総合レジャー施設を目指そうか。

HINT 主要ユニットの特性を見極めたい

どんなテナントを中心に作っても人口5000人の5つ☆まではいける。だが、8000人の人口を突破するのは、これは一苦労。何も考えないで作り続けていても、限界が来てやり直しを余儀なくされるばかりである。

考えなくてはならないのが、各テナントの収容人員である。主要テナントの中で最も効率がいいのがオフィスで、あの狭い中に昼間なら常時5人いてくれる。だが、エレベータを使う時間が集中するので、ストレスには他より数倍気を使わなくてはならない。と、いうふうに各テナントには一長一短があるのだ。

いずれにしても、右に紹介した主要テナントだけで8000人はきつい。レストランや、映画館、イベントホールなどを盛況にさせて人口8000を目指すのが正しいし、面白さも倍増するというものである。人の集まるタワーにしたいからね。

住宅

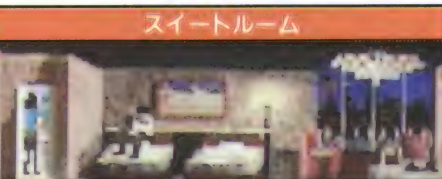
800万円で作って1500万円で売れる。最初はおいしいのだが、その後はただいるだけ。ストレスが溜まって逃げられると痛いが、普通にやってればその心配はないはず。駐車場も欲しがらない。だが、スペースを取る割には、人口が3人というのがきついところ。住宅ばかりでは絶対に8000人達成は不可能だ

オフィス

400万円と比較的安く作れる割に、毎期ごとに家賃を納めてくれるうれしい存在。休日明けの、「平日1日」が待ち遠しいのである。しかも5人確保できる。だが、いいことばかりでもない。エレベータの不満がもっとも出やすく、さらに駐車場も欲しがるのである

ツイン客室

スイートと同じスペースなので、ツインを作る意味は少ないが、上記の各立地条件からスイートの需要が限られているときなどにお勧め。定員2名で、収入は低いが、駐車場を欲しがらないのがいいところ

スイートルーム

1泊でなんと60万円も払う人がこんなにいるのかと驚くしかないのだが、流行り始めるといい商売になるし、人も集まるしといいことずくめ。もちろん、フランス料理屋や、イベントホールのお客でもある。大切にしたい。駐車場を欲しがる

HINT エレベータ操作パネルの使い方を熟知せよ！

タワーは面白いゲームではあるのだが、やはりシミュレーションだけあって頭を悩ますところもある。中でも難所はエレベータの扱いだ。難しい用語とあいまって、これがなかなかのくせ者。設定を変更せずにデフォールトのまま増設に増設を重ねている人も多いのではないだろうか。だが、それではエレベータの絶対数が足りなくなる。そうならないために、ポイントになる2つの設定要素を中心に筆者なりの言葉で紹介したいと思う。

標準待機階
リクエストが無い場合、待機している階。ロビー階に設定しがちだが、1階から15階までの運行の場合、3階、4階など下層階での不満が多くなりがちだ。これをなくすためにも、ぜひ設定しておきたい

曜日・時間帯ごとのカゴの動き
通常は各階停止に設定してあるが、入っているテナント、時間帯に応じて細やかに設定したいところ。詳しくは下の本文を参照。オフィス区域以外ではあまりいじらない方が無難

待機機対応の条件
この数字を大きくとっていると、それだけ巡回機の負担が大きくなり、小さくしていると負担が平均化される。詳しくは下の文章を参照していただきたい。とにかく、タワー中で最もわかりにくい用語のひとつである

停止・非停止階
ロビーの上のレストラン街などを停止階にしておくと、1階から2階までの往復だけで、忙殺される恐れがある。ロビーとレストランはエスカレータでつなぎ、2階は非停止階にするのが順当

ロビー階出発の間隔
ロビー階を出るときに、1つのカゴが出発した後、次のカゴが出発するまでの間隔を秒数で設定するもの。超混んでいる区画ならここを0秒に設定するのも手である

上り急行・下り急行の意味を見極める

時間帯で人の動きが1方向に集中するのは日本では止むを得ないことである。時間差通勤や、フレックスタイム制などは、少なくともこのタワーの住人には浸透していないらしい。時間帯ごとの人の流れが特に集中するのが、オフィス部分である。

このゲームでは、1日を6つの時間帯に分けている。午前6時から12時までの午前中の「おはようございまーす」タイム。12時から12時30分までの、「お昼行って来まーす」タイム。12時30分から午後1時までの、「そろそろ仕事に戻ろうか」タイム。午後1時から午後5時までの、「お昼喰いすぎて眠くなっちゃたよ」タイム。午後5時から午後9時までの「お先にー」タイム。午後9時から翌日の午前6時までの「おいおい、もうこんな時間かよ」タイムの6つの時間帯である。

おわかりかとは思うが、「おはようございまーす」と「そろそろ仕事に戻ろうか」が、上に行く人が増える時間帯で、「お昼行って来まーす」と「お先にー」が下に行く人が増える時間帯である。上に行きたい人は早くエレベータが降りてきてほしいわけであるから、前者では下り急行が得策ということになる。逆に下に行きたい人は、早くエレベータに上がってきてほしいわけであるから、上り急行ということになる。オフィスがかたまっているところでは最低限コレくらいの設定をしておかないと、みんなストレスで真っ赤になっちゃう。問題なのは、同じビル内で移動したい人がいるらしいこと。ちょっと不便になるが気にしないようにしよう。

「待機機対応の条件」とは何だ?!

たぶんタワーで最もわかりにくい用語がこの「タイキキタイオウの条件」だろう。どうしても、漢字が即座には頭の中に落ちついてくれない。「待機機対応の条件」と書くのだが、まだピンとこない。標準では、「5フロア以上他より近いときに対応」となっており、5のところを増やしたり減らしたりできるようになっている。これはどういうことかというと、例えば巡回中というか動いているカゴが今6階にさしかかって下に降りているとしよう。待機機というのは、例えば3階に設定されている。5階でも住人が待っている。当然巡回機が拾ってくれるだろうと、安心して待機機は動かない。つまり、標準通りの設定だと、5階から2階は5フロア以下の差しかないから、巡回機にまかせるというわけである。これが、巡回機が7階以上にしかいないとなれば、3階の待機機がおもむろに5階に上っていくというわけである。普通はこれでも問題はないのだが、エレベータには、何人待ってるかがわからないという問題がある。例えば先ほどの例で、巡回機にはあと5人程度しか乗せられないとしよう。5階に止まるのはいいのだが、全員は乗せられない。当然、何人かは乗れないのだが、それでも待機機は知らんふりである。

こうした無駄をなくすためには、数字を低くしておいた方がいいのだが、いつもそうとは限らないのが、タワーの微妙なところだ。常に住人のストレスレベルを調べたり、出勤時や、退社時の住人の動きを観察しながら最良の設定を選ぶしかない。

メンテナンスルームのかいがいしさに涙……

ツインだろうと、スイートだろうとホテルを作ったら設置しなくてはならないのがメンテナンスルーム。メイドさんたちはメンテ用エレベータで移動しながら、部屋を掃除するので、このエレベータの位置や客室の配置次第ではメンテナンスルームひとつで、客室を25部屋カバーできるという。よく働くねー、ほんとに。

メンテナンスルームを最優先したメンテ用エレベータの標準待機階設定。少しでもラクしてね

かいがいしくベッドメイキングするメイドさんたちなのである。限られた時間内でよく働く

ロイヤルプロレスリング

試合中の観客の盛り上がりぐあいで評価されるところが面白い「三冠統一モード」。会場をヒートアップさせて気持ちよく勝つための、闘いかたを伝授しよう。

●メーカー名：ナツメ　●問い合わせ：☎06-931-4808　●価格：6800円

HINT お客さんの目を意識した試合運びを心がけよう・大技で3カウント！

試合中に観客の盛り上がりが変化する「三冠統一モード」。ドロップキックで相手を場外に落とし、パフォーマンス後場外へダイブして観客を沸かせよう、という風に試合を組み立てる醍醐味を実感できるのが魅力だ。

技を出すコツは、結局ボタンを押すタイミングを覚えること。まず「トレーニングモード」でタイミングや試合運びの基本を知ろう。

実戦での基本は、観客の視点を持ってプレイする、という心構え。観客が待ち望むものをいかに出せるかがポイントである。

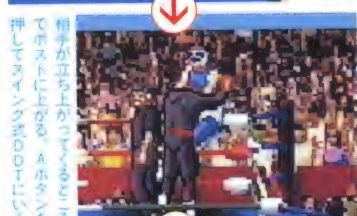
いちばんわかりやすいのが、レスラーがそれぞれ持つ必殺技。その技を出せばとりあえず観客が盛り上がることが多い。自分が使うレスラーの必殺技や得意技は、出したいときに出せるように練習しよう。ただし同じ技ばかり出すと単調になり面白味に欠けてしまう。

しかし、ときどきいくら攻めてもハデな大技を出しても、盛り上がりメーターが動かないことがある。そんなときは思い切って何もせずに、相手の技を受けてみよう。盛り上がったら、観客が今は相手の反撃を望んでいるということ。何回か技をくらってメーターを上げてから反撃しよう。Lボタンや R ボタンで派手に相手の技を受けると効果的だ。ただし技を受け過ぎて一気に負けないように。

盛り上がった試合をすると、黄色い星が増える。勝ち負けはあまり関係ない

最後は必殺技もしくは大技（主に左右キー同時押しで出す技）で決める。ドルフィンの勝ちパターン例を下に示す。ボディスラムなどの小技からフォールするとブーイングだぞ。

まずヘッドロックで相手をポスト下に連れていきボディスラムなどで相手を倒しておく

相手が立ち上がってくるところでポストに上がる。Aボタンを押してスイング式DDTにいく

最後はドルフィンクラッチで3カウント。このように必殺技で決めるとかなり盛り上がるぞ

『よろめき効果技』でバックをとれ

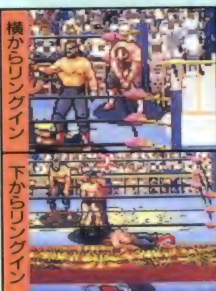
何人かのレスラーの打撃技には、相手をよろめかせる効果を持つものがある。よろめいた相手は後ろを向くので、相手が疲れてきたときにこの技を出すと、簡単にバックをとることができる。ダウンした相手を起こし、まわりこんで移動してバックをとる、といった手間がかからないのでかなり便利。これらの技を持つレスラーならば使わない手はない。

ブドーの脳天チョップが決まると、相手は背中を見せる。チャンスだ

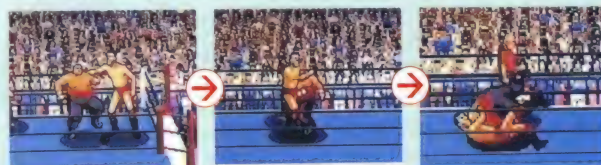
相手がよろめく技一覧

キャラクタ	技	ボタン操作
グレート・ブドー	脳天チョップ	組んで←or→+A
ジャンボ・ザ・トモ	エルボースマッシュ	組んでA
伊澤光治	エルボースマッシュ	組んでA
ホセ・エン・マスカラド	エルボースマッシュ	ホールド時←or→+A
ラ・ドルフィン	ナックルパート	ホールド時A

場外で気をつけるべきこと

場外といっても、リングの左右と手前では性質が異なる。リングインの場合、横から入った場合は立ち状態だが、下から入ると寝ている状態だ。バテている状態で下からリングインすると、起きられないままで相手の攻撃をうけることになるので注意。また左右場外で組み状態になると、どの技をかけてもヘッドロックになり、リング手前まで連れていくことになる。このとき相手が元気だと、手前の場外に入った瞬間に金網にふられてしまう。気をつけよう。

同じリングインでもその後の展開が違う。バテてる時は横から

ホールド技をマスターせよ

ヘッドロックと並んで特殊なのが、Cボタンで相手をつかむ「ホールド」。ホールドしてからしか出せない技もあるので、ぜひともマスターしたい動作だ。しかし対COM戦の場合、ホールドしてもすぐに打撃技で返される。ひとつのコマンドと考え、ボタンを素早く押すこと。方向キーはホールド前から押しっぱなしでも可。

ホールドして素早くヘッドロックをかけ、リング中央に連れていってから大技という連携

©NATSUME

HINT これをやるとブーイング！　注意すべき行動の数々

いろいろと技を出し合っていれば、意外と盛り上がりメーターが下がることは少ない。ここではとくに試合がシラけて、観客の盛り上がりがさめるようなことを述べる。

ブーイングが起こると盛り上がりメーターが下がる。いちばん派手にブーイングが出るのが、ストンピングの連打だ。3発までならいいのだが、4発め以降は一気に落ちていく。しかもこれをやると以後観客が敵に回り、攻めても盛り上がらない状態になるのでつらくなるぞ。ほかにポストに上がって何もしないで降りるのもダメ。相手に一度も攻撃させずに勝ってしまったり、小技や関節技(一部大技除く）で勝利しても、勝ち名乗りをあげるときにブーイングされてしまう。俺はヒールがやりたいんだあ！　ブーイングを浴びたいんだ、という人は逆にこういうことをやってみるのもいいかもしれない。

ストンピング連打は、いちばんのタブーだ。みるみる間にゲージが下がっていく

ポスト上からの技の出せる間合いや状況はレスラーにより異なるので要注意だ

サブミッションは注意して使え

相手がダウンしている状態などでつい出してしまうサブミッション(関節技)。しかし終盤で出すと簡単にギブアップされ、ブーイングが起こる。フレアー、スカンクなどの必殺技、鬼場のSTF、伊澤のフェースロック、岩木の卍固め、藤山のドラゴンスリーパーなどは大丈夫だ。

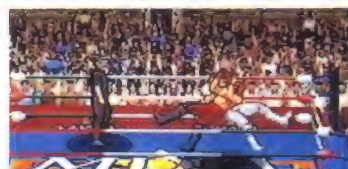
岩木のチョークスリーパーは特殊で、反則技なのですぐに技がほどけるため、ギブアップしてしまうことがない

HINT 団体別攻略ポイント・押さえておきたい特殊な行動

MDLL 飛べ！　舞い上がれ!!

メキシコのプロレスであるルチャリブレは、空中戦がメインのスタイル。リープフロッグといった特殊な見せ技もあり、慣れないうちは戸惑うかもしれない。しかし逆に狙いは単純。「とにかく飛び技を出せ」。これさえ頭に入れておけばいいのだ。ポスト上から場外へのダイブは、手前の場外にいる相手にのみ可能。ヘッドロックからリング下に落として、ポストに上がるのが一番楽な方法だ。走り込んで場外へ飛ぶのは、左右に相手がいるときしかできないので、リングの左右の端でロープにふる要領で場外にふったり、ドロップキックなどで場外に落としたりすればいい。

リング上ではロープにふっての攻防が中心になる。注意すべき点は、かならず組んだ場所から遠くにあるロープにふること。近いほうにふると、自分の走る距離が長くなり、技が出る前に激突して両者転倒してしまうのだ。ただし自分が動かない技なら関係ない。

対COM戦では、自分から走り込むとけっこうな確率でリープフロッグが出る

近くにあるほうのロープにふってしまうと、技が出る前に激突する。注意

左右に相手がいる場合、走りこんで飛ぶ。MDLLのレスラーならほとんどが飛べる

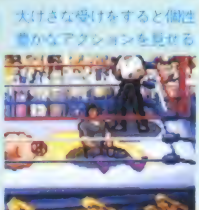
相手が手前にいる場合、ポストに上がって飛ぶ。手前の2つのどちらかに上がること

WWA 魅せろ、パフォーマンス

アメリカンプロレスは「とにかく派手に」がポイント。パワーあふれる大技を中心に組み立てていこう。パフォーマンスや大げさな受け、打撃に耐えるといった行動がとくに重要だ。また観客の反感を一度かってしまうと、いくら技を出してもウケないことが多いので、観客の反応には最大限の注意を払う必要あり。

レスラーごとに2種類の個性的なパフォーマンスが。要所要所で出していけ

ただの『見せ』のワザじゃない！

相手の技を受けるときにLボタンで出る「大げさな受け」とRボタンで出る「打撃に耐える」。一見「見せる」動作だが、じつはけっこう実用的。相手の打撃技を「大げさに受ける」と相手のその後の攻撃をスカせる。またフレアー、伊澤、テキサス、端富は「打撃に耐える」動作がそのまま反撃に。マスターすると展開を有利にできるぞ。

大げさな受けをすると個性豊かなアクションを見せる

ポーズをとって打撃に耐える。盛り上がり度もUPだ

JAW 真剣勝負を意識せよ

日本のプロレスはアメリカとメキシコの要素を総合したものに、真剣勝負を重視したスタイル。ここまで説明してきた要素を、ふんだんに散りばめていけば良い。空中殺法もパフォーマンスもバランスよくだしていこう。観客の視点をもって闘う、という基本方針に忠実に、大技をうまくつなげていくこと。

岩木の雄叫び「ダーッ」というかけ声が観客の盛り上がりをあおるぞ

DEFCON 5

防衛基地を舞台に展開される陰謀と策略。それらを暴くために単身、基地へと乗り込む……。発売日が5月に延期されてしまったが、先取り攻略だっ／

●メーカー名：マルチソフト　●問い合わせ：☎03-3798-4566　●価格：5800円

HINT シビアなタイミングを要求される知的戦略ゲーム

リアルタイムに進む、シミュレーション的な要素の強いロールプレイング。少しでももたもたしていると、敵機の襲来はあるわ、静止した闇の中でうごめく、未知の侵入者が襲い来るわで、気がぬけない。自分で時間を管理し、すべきことを整理して戦略を立てていかなければいけないのである。そのうえ、マップは広いわ、やらなきゃいけないことは多いわで、かなり頭を悩ませてしまうかも。けっこう難易度は高いのである。

だが、その難しさを超えて自分の行動が成功したときの喜びは大きい。でもそうなる前に、ゲームに対してのやる気が低下してしまっては、もともこもないというものである。そこで今回は、ゲームを進める上で抑えておいてほしい基本をガイドした。これだけ分かっていれば、必ずエンディングを見ることはできると思う。

のんびりしていると、敵の攻撃によって施設が破壊されてゲームオーバーになる

HINT MAP 手ぎわよくゲームを進めるための3つのポイント

インストールを終えたら、PAD装置を回収する

コントロール・ルームのVOSにアクセスし、ソフトのインストールが終わったら、すぐにVOSへの特権命令を可能にするアイテムを探し出そう。これがないと、VOSを自由に扱うことができない。また、時間は絶え間なく進んでいくので、もたもたしていると敵の侵入にあって、行動が面倒になるからだ。といっても、鉱山基地は気が遠くなるほど広い。かといってゆっくり探している暇もない。そこで、アイテムの位置とマップを用意した。まずは、今いるコントロール・ルーム、そしてエレベータで下に降りて各PADを回収、と手ぎわよく進めよう。

まだ、なにもPADを手に入れていない状態。実行しようとすると拒否される。ドロイドさえも使えない

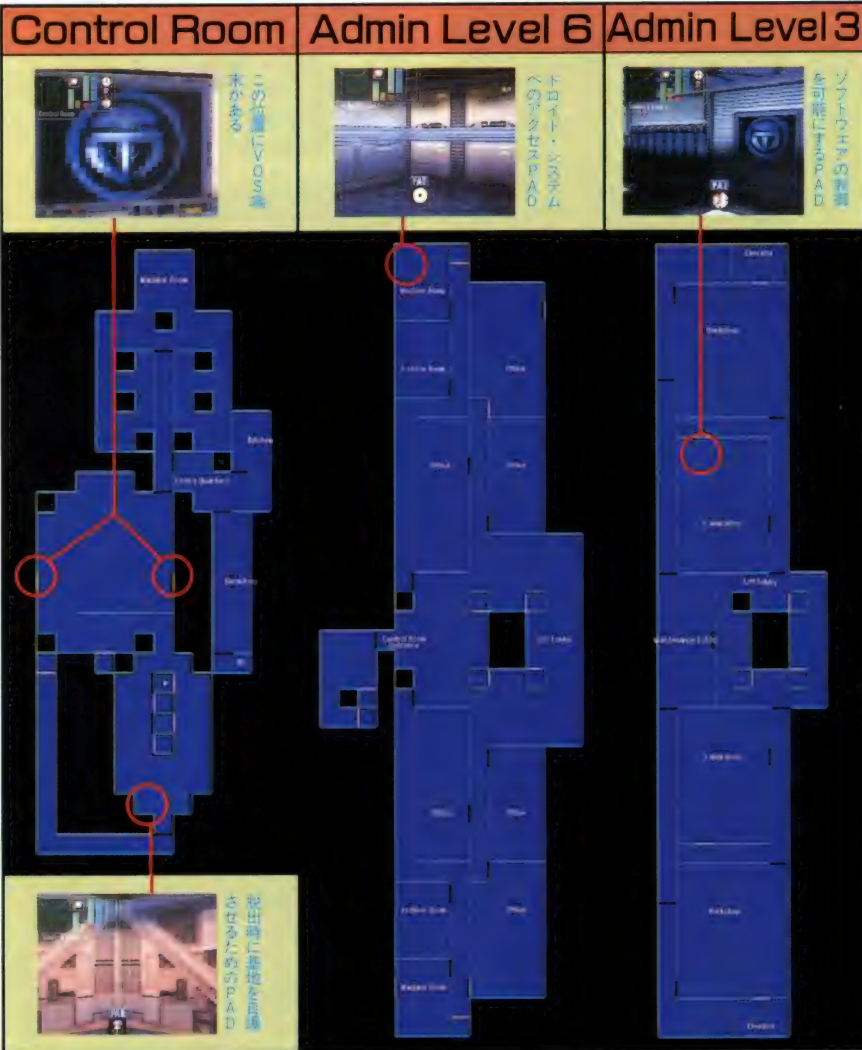
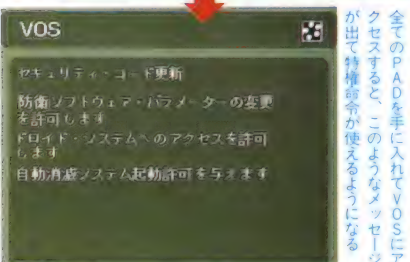
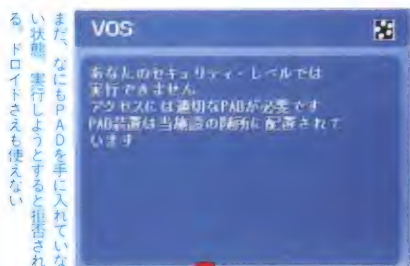
全てのPADを手に入れてVOSにアクセスすると、このようなメッセージが出て特権命令が使えるようになる

この位置にVOS端末がある

ドロイト・システムへのアクセスPAD

ソフトウェアの制御を可能にするPAD

脱出時に基地を自爆させるためのPAD

©Millennium Interactive／Multisoft

状況によって、ターレットの操作法を使いわける

ソフトのインストールが終わって少しした頃に、敵機襲来のアラートメッセージが入る。当然、迎撃しなければ基地の安全は守れない。ファーストアタックである。

基地の外にいる敵に対しての攻撃は、ターレット、いわゆる砲台を使って行う。実はこれがこのゲームの中で一番面倒なのである。なぜならターレットを使うには、エレベータでAdmin Vevel2に降りてからLIMOで移動して行かなければならないからだ。だが、そんなことをしなくてもターレットを使う手段がある。コントロール・ルームにあるＶＯＳからなら、ターレットの遠隔操作が可能なのである。これを使えば、移動の手間が省けて面倒な思いはしないはず。でも、VOSに入り浸っていると、気づくと後ろに敵が来ていて、攻撃の的になっていることもあるので、気をつけよう。

ターレットの実操作と遠隔操作の利点・欠点

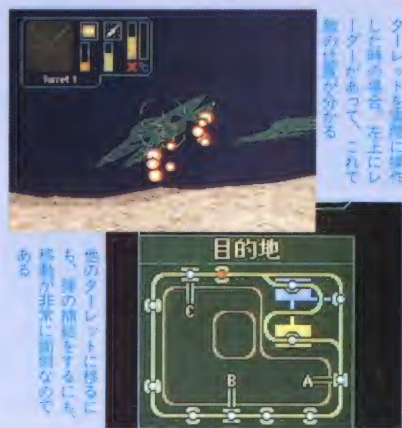
ターレットの実操作の利点は、レーダーがあって敵の位置が分かること、ターレットにいる間は侵入者に襲われないことである。欠点は、移動や弾の補充が面倒だということ、ターレットが壊れたらゲームオーバーになってしまうことである。遠隔操作の利点・欠点は、その正反対だ。どっちがいいともいいきれないわけである。

オススメなのは、侵入者が来るまでは遠隔操作で、その後は実操作にすることだ。

ターレットを直接に操作した時の場合、左上にレーダーがあって、これで敵の位置が分かる

他のターレットに移るにも、弾の補給をするにも、移動が非常に面倒なのである

ターレットを遠隔操作した場合。レーダーがないので、自分で敵をみつける必要がある

弾が切れても、一つ上の階層に戻れば、簡単に補給することができるし、すぐに遠隔操作に戻れる

ドロイドをうまく使って有利に進める

さて、２回目の敵機の攻撃と同時期に、基地内に侵入してくる者がいる。エイリアンである。なぜか自分がいるフロアに現れるので、あまりひとつの場所にいられない。コントロール・ルームのVOSにずっとアクセスしていたいが、そういうわけにいかない事態に陥るのである。敵を攻撃して倒し続けると、部屋の大気が汚染されてゲームオーバーになったり、セキュリティシステムが働いて自動ドアをロックされてしまって部屋から一歩も出られなくなってしまう。要は、侵入者とあまり遭遇することなく脱出を図ればいいわけだ。そんな願いをサポートしてくれるのが、ドロイドシステムなのである。ただし、ドロイドシステムの発動はVOSの特権命令なので、前述のアクセスＰＡＤを手に入れておかなければならない。

ドロイドには偵察用と攻撃用の２種類がある。使い方の基本を以下に示す。ただし同時に動かせるドロイドは、両方合わせて５台までなので、よく考えて使うこと。

偵察ドロイド

偵察ドロイドは、基地の外にある物を探しに行かせるのに使う。撃墜した敵の戦闘機の残骸から、弾丸やシャトルのキーなど、有用なアイテムを回収させるのである。

赤と水色はドロイド、緑と黄は有効なアイテムを示す。青はアイテムなし

戦闘ドロイド

攻撃ドロイドは、配置しておけば勝手に侵入者を排除してくれる。自分がいる階にいくつか配置しておくと、少しの間は安心していられる。

攻撃ドロイドをうまく配置して、自分に敵が近づいて来れないようにしよう

青い侵入者（エイリアン）。緑のやつより強い

緑の侵入者（エイリアン）。彼らが一体どこから現れるのか不思議

Good Endingを見るためには……

最終目標は、脱出。Hanger Aにあるシャトルに乗れば脱出できる。だがその前に、シャトルを動かすためのキーを、撃墜した敵の戦闘機から拾っておかないといけない。

また脱出するには、基地の自動消滅システムが働いていないといけないので、VOSから自動消滅を実行しておかなければならない。これはコントロール・ルームからしか行えない上、自動消滅PADを手に入れていないと実行できないので気をつけよう。

さて、Good Endingの見かただが、VOSの『脱出システム』を調べて『脱出可能：リスク小』と表示されていればＯＫだ。こうするためには、戦闘機の分のキーも手に入れておかなければいけない。健闘を祈る。

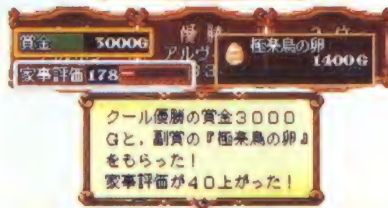
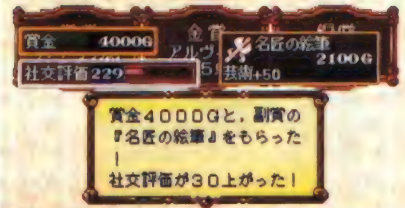
無事に帰還するための絶対条件ライン。システム・オールグリーンだ

プリンセスメーカー2

毎年1回しか体験できない収穫祭、いつまでも「ひと月休息」じゃつまらない。できれば早めに参加して、ついでに優勝しちゃいましょ、な攻略方法を紹介しよう。

●メーカー名：マイクロキャビン ●問い合わせ：☎0593-51-6482 ●価格：7800円

HINT 2回目の収穫祭で優勝賞金をもらえる子育て法・教えます

娘が参加できる収穫祭のイベントは武闘会、王国芸術祭、ダンスパーティ、お料理コンクールの4つ。3回目の収穫祭までもっていけばどのイベントでも優勝できるまでに成長させることはできるのだが、2回目で優勝、となるとけっこう難しい。でも収穫祭で優勝して賞金を手に入れられれば、次の収穫祭まで資金繰りで困ることはないんだから、できれば早めに賞金を稼げるようになりたいよね。ということで、ここでは2回目の収穫祭で優勝できる方法を紹介しよう。

お料理コンクールの優勝賞品「極楽鳥の卵」は、食べると体力50アップする。虚弱な娘な場合、食べてしまうのもテだ

王国芸術祭の優勝賞金はお料理コンクールよりも高い。賞品の「名匠の絵筆」は、芸術系に進みたい娘には必需品だ

2回目のお料理コンクールで優勝する方法

お料理コンクールで必要な技能は、感受性と料理技能値である。料理技能値を100以上にするのは武者修行に出ない限りは難しいので、なるべく感受性を上げて点数を稼ぐことになる。

なお、娘の誕生日は4月1日、血液型はB型とした。2回目の収穫祭の日まで、ちょうど1年半の期間がある。子宮が白羊宮の娘は体力が高いので、なにかと便利なのだ。

娘の血液型は、性格に影響する。B型はストレス解消が上手なので、毎月2ずつストレスを発散してくれるぞ

まずは体力を鍛えておく

まずはじめにすることは、体力をそこそこまで高くしておくことだ。始めの数か月のスケジュールは、体力をつけるために農場、料理技能を上げるために家事手伝い、そして自由行動となる。家事手伝いをすると感受性は下がってしまうが、始めのうちは、感受性値自体が低いので無視してもよい。体力が80を越えるまでは、この調子でいこう。

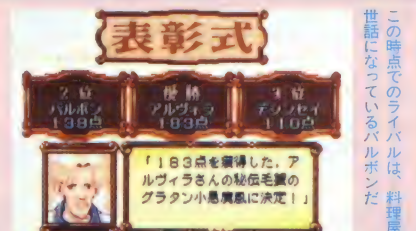
筋力はいらないので、下げても大丈夫。ただ、芸術値が低いのでまずもうけにはならないが……

山でのバカンスは感受性は上がるが、秋以外はストレスの下がりが悪い。上手に使っていこう

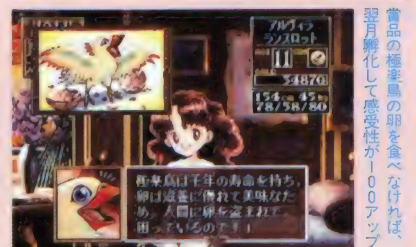
感受性と料理技能を伸ばす

体力値が80以上になったら、今度は感受性と料理技能を上げていくことになる。感受性を上げるために子守、料理技能を伸ばすために料理屋、あとは感受性がアップする山へのバカンスと普通の自由行動を適当に組み込んでいこう。狙い目は、秋の山だ。ストレスの減りも夏の海同様に大きいし、感受性もアップする。ただ、体重まで増えてしまうのでそこは注意しよう。

子守＋料理屋＋休みのスケジュールに組み替えたばかりの時は、まず料理屋で成功することはない。しかし、しばらく続けていれば自然と成功するようになる。そもそも料理技能と感受性を上げるのにお金はあまり必要ないので、失敗しても気にしないようにしておこう。料理技能値さえ上がればいいのだ。

さて12歳の誕生日を迎えると、娘は髪結いのアルバイトができるようになる。子守でも感受性が上がるが、ここで髪結いに乗り換えてもいい。ただ、絶対に失敗に終わるので稼ぐことはできないぞ。料理技能が100を越えたら、今度は子守か髪結いのバイトに専念しつつ、感受性を上げよう。目標は、料理100以上＋感受性200以上だ。

この時点でのライバルは、料理屋で世話になっているバルボンだ

秋の山のバカンスを多用したせいか少々太り気味の娘に……

ここでは感受性が230あるが、200あればなんとか勝てるぞ

賞品の極楽鳥の卵を食べなければ、翌月孵化して感受性が100アップ

C GAINAX/AKAI. Company/MICRO CABIN

2回目の王国芸術祭で優勝する方法

王国芸術祭に参加するためにまず必要なのは、出品する絵だ。作品を描くためには、まず絵画訓練に通い続けなければいけない。通い続けるためにはお金がいる、ということで、王国芸術祭優勝を目指すためには資金稼ぎが大切になってくる。

なお娘の誕生日は10月1日、血液型はB型とした。誕生日が10月の場合、2回目の収穫祭までに丸々2年間の猶予があるのだ。

体力をつけつつお金を稼ぐ

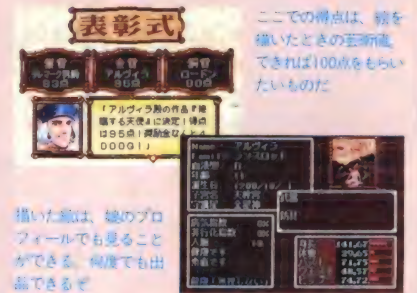
何をするにも必要なのはまず体力、ということで、お約束のようにまずは農場通いの日々となる。農場に通わせるのは、報酬がいいからでもある。はじめのうちは農場＋教会＋休み、モラルが50を越えたあたりから農場＋宿屋（報酬がいい）＋休みというスケジュールを組んでいこう。お金が500Gを越えたら、教会か宿屋のかわりに絵画訓練を組み入れていく。夏は海にバカンスに行けるので、農場＋農場＋バカンス（海）でもいい。とにかく、授業料を稼ぐことだ。絵画の訓練がすべて成功だった場合、4回ごとに絵を描くイベントが起きるので、100G払って描いておこう。

夏は必ずストレスを下げるために海へのバカンスへ行っていたので、かなり健康な娘に育った

芸術値は当然のごとく絵画の訓練で上げる。感受性があがっているのは、髪結いバイトの副産物だ

髪結いをしつつ授業料を稼ぐ

14歳になると、農場よりも実入りのいいアルバイト、髪結いが登場する。髪結いの報酬は1日20G。単純計算で農場の倍だ。また髪結いのバイトで成功するためには芸術値が必要だが、これまでに「お金がたまったら絵画訓練」を欠かさずに行っていれば、ほとんど失敗することはない。

おそらくこの頃には絵画の授業料も値上がりして中級コースになっているころなので、今度は700Gたまったら絵画訓練、を目安にスケジュールを組んでいこう。基本スケジュールは髪結い＋宿屋＋休み、もしくは髪結い＋髪結い＋バカンス（海）になる。順調に進めば、11歳の春頃には『降臨する天使』の絵が描けるはずだ。この絵が描ければ、もう王国芸術祭での優勝はほぼ間違いない。というか、この絵が描けてしまうと、もう絵画訓練が成功しても絵を描くイベントは起こらなくなるのだ。これが描けたら、あとは好きなことをさせよう。

得点の高い絵が出品できればこうやって司教がほめてくれる

ここでの得点は、絵を描いたときの芸術値。できれば100点をもらいたいものだ

描いた絵は、娘のプロフィールでも見ることができる。何度でも出品できるぞ

この娘のその後は…

王国芸術祭を2年で制覇したこの娘、翌年はお料理コンクールで優勝し、その次の収穫祭ではダンスパーティで優勝した。将来は、色気と体力を上げるために多用した舞踏訓練のせいか、舞踏家に決定。まあ、大活躍したみたいだからいいか……。

出現したライバルはパトレイシア。美少女ナンバーワンを競うらしい

体力はバッチリだったので、舞踏家として大成功をおさめた

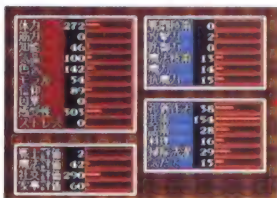
TIPS プリメ2の便利な小技・いろいろ教えます

マイナスアイテムを利用した能力上昇法

レザーのドレスや悪魔のドレスといった、着たり装備したりすると娘のパラメータがマイナスされるアイテムのマイナス数値よりも娘の能力が低い場合、そのアイテムを一度装備してから外すと、下がったはずの能力がマイナスされたはずの分だけ上昇している。

（情報提供：佐賀県／山田知典・？歳）

レザーのドレス、3000G。モラルが20下がる。これくらいだと、価格の割にあまり効果はない

トゲトゲの服、2800G。モラルが30下がる。レザーのドレス同様、14歳にならないと着られない

これは逆の例だが、ストレスの値に注目してね

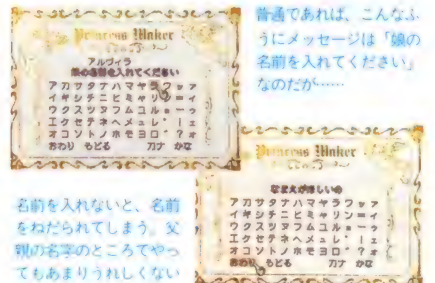
ここで、お人形を買ってくる。元々ストレス0なので、一見変化はナシ

で、お人形を売ると……ガーン、ストレスが40に増えている！

名前入力でメッセージが変わる

プレイヤーの名字や娘の名前を入力するとき、何も文字を入力しない状態で「おわり」を選ぶかCボタンを押すと、「名前を入れてください」というメッセージが「なまえがほしいの」というメッセージに変わる。

（情報提供：秋田県／太田悠介・12歳）

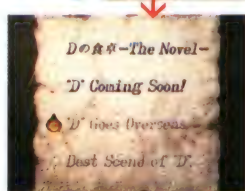
普通であれば、こんなふうにメッセージは「娘の名前を入れてください」なのだが……

名前を入れないと、名前をねだられてしまう。父親の名字のところでやってもあまりうれしくない

ウル技&ワンポイントGUIDE

今回は熱い要望におこたえしてなんとページ倍増! 総タイトル数15、総項目数20でお送りするスペシャル版!

Dの食卓 Director's Cut

スペシャルデータなしでもおまけが見られる

メニューの「"D" Goes Overseas」と「Best scene of "D"」は、それぞれ「Dの食卓」と「~Dilector's Cut」のスペシャルデータがないと見られない。しかしデータなしでも、これらの映像が見られるウル技が発見。まずメニューで「"D" Coming Soon!」を選ぶ。「~Overseas」を見るなら「Ⅲ」、「Best~」なら「Ⅳ」に炎のカーソルを合わせ、しばらくそのままに。オープニングムービーが始まったらボタンを押そう。するとメニュー画面に戻るが、カーソル位置はそのままなのでおまけ映像が見られる。　(情報提供:愛知県/ビートルズ・15歳)

まずはこの「~Coming Soon!」でⅢかⅣに合わせる。合わせるだけで選ばないところがミソ

そしてオープニングムービーになるまでじっと待つ。だいたい2~3分くらい

何かボタンを押すとメニューに戻る。するとこのように選べてしまうわけさっ!

アウトバーントキオ

幻の5つめの車・これが紫の車だ

首都高速など3つのコースを疾走する快感が味わえる「アウトバーントキオ」。普段選べる4種の車のほかに、さらにもう1つ隠れ車種が存在するのだ。この5つめの「紫の車」が登場する条件は、チャンピオンシップモードの全3コースでライバル車を難易度ハードで倒すこと。腕に自信のある人はすでにもう知ってるかもしれないが、ここに紹介しておく。まだ見てないひとはひとつ頑張ってみよう。　(情報提供:大阪府/飯田則夫・17歳)

紫の車の性能	
MAX SPEED	10
ACCELERATION	9
GRIP	7
HANDLING	9

苦労しないと出せないだけあって、当然性能もNo.1だ

ワインディングロードを爆走! 熱い走りを決めろ

プロ野球バーチャルスタジアム

謎のメニュー項目「?????」

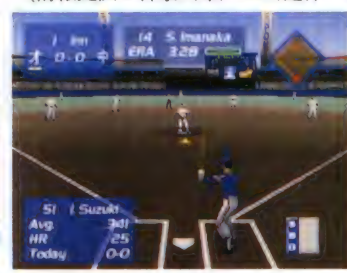
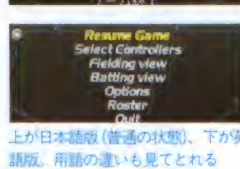
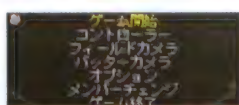
まず試合中にタイムをかける。その後メニューが出たら、Rボタンを約5秒押しつづけてみよう。するとメニュー項目の中に「?????」という見るからに謎の項目が加わる。この項目を選択しゲームを再開すると、なぜか球場やマウンドなどがすべて平面的になり、なんとも間抜けになるのだ。別に実害があるわけではないので、気分転換にはいいかもしれないね。　(情報提供:神奈川県/二川健作・17歳)

メニュー項目にホコンと新項目が

なんかのっぺりー、とした風景に変化する。グラデーションがハッキリとしている感じ

これはカッコイイ! 英語バージョンなのだ

こちらも同じくタイム中に起こるウル技だ。タイムをした後、L、Rボタンを約5秒押しつづける。すると、メニュー表示がすべて英語版に変化するのだ。メニューだけではなく、ゲーム中の表示すべてが英語になるぞ。スッキリとした雰囲気で、なんかオシャレ。野球用語の日本語と英語の違いなどもわかって、なかなか興味深いのである。
(情報提供:神奈川県/二川健作・17歳)

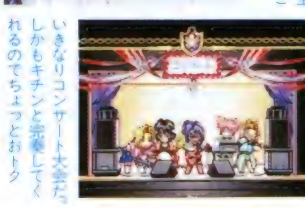
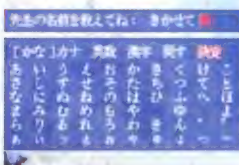
上が日本語版(普通の状態)、下が英語版。用語の違いも見てとれる

通常ゲーム画面の表示もすべて英語に。けっこうカッコイイと思うんだけど?

卒業Ⅱ~Neo generation~SPECIAL

さまざまな学園のイベントがいきなり見れる

「卒業Ⅱ」の舞台である清華学園は、1年中がイベント盛り。そんな数々のイベントが、すぐに楽しめてしまうウル技が判明したぞ。ゲームを最初から始めて、先生の名前を入力するときに、右の表にある名前を入れると、ゲームが始まる前にそれぞれ対応したイベントが見られるのだ。卒業式には3種類あるが、「おわり」「おわり1」「おわり2」の順でパラメータが低い。「卒業式2」のパターンだとシンディーが退学している。またイベントで得た評価値が足された状態でその後のプレイが始まるぞ。　(情報提供:石川県/野田順一・?歳)

たとえば「きかせて」先生にしてみる。なんかけっこうカワイイ名前のような

いきなりコンサート大会だ。しかもキチンと演奏してくれるのでちょっとおトク

名前・イベント対応表	
入力する名前	イベント名
えんげき	演劇祭
まらそん	クラスマッチ
たいいく	体育祭
せいか	清華祭
きかせて	コンサート大会
おわり	卒業式
おわり1	卒業式1
おわり2	卒業式2

★はみだしウル技

さて、今回はせっかく特別編なんだから、ということで、欄外でも少しだけ紹介しちゃうぞ。まずは今号付録CD-ROMに体験版が入っている「スクランブルコブラ」に裏面がある、というおハガキ。最後の任務であるミッション10をクリアするとエンディング、となりムービーが流れる。しかしこのあとに、じつはもうひとつ新しいミッション「バーニングコブラ」があることが示されるのだ。しかも相手は宇宙人という裏面らしいキテレツさ。ただしやられてしまうと、もう一度エンディングをみてからになる。(情報提供:愛知県/鈴木勝久・14歳 ほか)

C WARP・Matsushita Electric Industrial/Sanai EnterPrise・Electronic Arts/フジテレビジョン/オリックス野球クラブ・Shar Rock/HEAD ROOM/TENKY

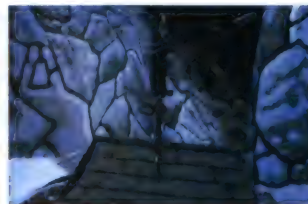
アローン・イン・ザ・ダーク2

いきなり地下道へと通じる謎の落とし穴

独特の世界観と雰囲気が根強いファンの心を離さない『アローン・イン・ザ・ダーク2』。今回はそのなかで、隠された謎の落とし穴が発見された、という情報が多数寄せられたので紹介するぞ。

館の門の方向から館を見て左側の庭の、一番奥の角に、なにかタイルのような床らしきものが見える。この上に乗ると、突然ふわあっ、とカーンビーが浮いたような奇妙な動きをした後に、悲鳴とともにひたすら穴を落ちていくのだ。さらに水の中に落ち、そして地下道に出ることになる。この一連の動きのあいだ、画面はカーンビーの視点になる。まるでジェットコースターのようで一見の価値ありだぞ。また地下道に落ちた後は、ノートの切れ端などいくつかアイテムが増えている。まさに謎が謎を呼ぶ落とし穴、といえるだろう。

(情報提供：広島県／村上濯也・14歳　ほか)

この左上の角が問題の場所。考えてみると明らかに怪しげだよなあ、ここ

落ちて落ちて落ちて落ちたら水の中。意味深な宝箱やら剣やらが見える

まさに本当にどこなんでしょう？　という感じである。かなり長い間落ちていたからなあ

いつのまにか覚えのないアイテム類がいくつか手に入っている。ふしぎふしぎ

ロード&トラック プレゼンツ オーバードライビン

車の性能がパワーアップするぞ

まずこの技を使うにはコントロールパッドが3つ必要。さらに2人同時に入力しなければならない。友達を呼ぶなりしてなんとかしてね。コマンド入力は右に書いてある通り。うまく「CRASHED!」の表示が出たらこのレースは終了する。あらためてスタートすると、20〜30%車のスピードが速くなっているぞ。コツは、レースをスタートして、ローディングが始まった瞬間にすぐ入力すること。けっこうタイミングが難しめなので気をつけよう。　(情報提供：長野県／大野達也・19歳)

3プレイヤーのパッドまでつないでおき、レースが始まった瞬間、2プレイヤーのパッドのL＋R＋↑
3プレイヤーのパッドのL＋R＋A＋Cボタンを同時に押す。

↓

このような「CRASHED!」という表示が出れば成功だ。タイミングはシビアだぞ

なんとライバル車がスクーターに!

本当に裏コマンドの多い『オーバードライビン』。すでにこのコーナーの常連となっている感じがするが、今度はなんと隣を走るライバル車が、スクーターになってしまうというちょっと笑えるウル技を紹介する。

やりかたは右に書いてある通り。あとはこのレースを終了して、ふたたびスタートすればいい。ローディングが終わってみるとなんとびっくり、隣にいるライバルは、車じゃなくってスクーターになっているぞ。

(情報提供：和歌山県／野中浩道・?歳)

レースを10秒以上走ってから、リプレイモードにしてスタート地点に巻き戻す。
ここで2プレイヤーのパッドのR＋B＋↓を同時押し。

リプレイを巻き戻し、この画面で上のコマンドを入力する

↓

一度レースを終了してから改めてスタートしてみると、なんと隣にはスクーターがいる!

テーマパーク

外壁がゴーカートのコースになっちゃう?

3DOのシミュレーションゲームの最高峰ともいえる『テーマパーク』。当コーナーでも数多くのハガキが寄せられるタイトルのひとつだ。

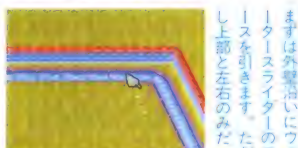
今回は、絶対に崩れないはずの外壁が、なぜかゴーカートのコースになってしまうという摩訶不思議なウル技を紹介しよう。

やりかたはカンタン。まず外壁沿いにウォータースライダーのコースを作って、その上に整列歩道を作る。そのあとこの整列歩道をとり除くだけ。するとなぜかその横にある外壁がゴーカートのコースになる。(情報提供：京都府／数元太一・15歳)

まずは外壁沿いにウォータースライダーのコースを引きます。ただし上部と左右のみだ

↓

次にこうして整理歩道を作る。けっこうまぬけな風景ではあるが気にしない気にしない

↓

そして整理歩道をキャンセルして取り除くと、このようにゴーカートのコースに変わるのだ

ロードラッシュ

音量調節がコントロールパッドでできます

ちょっと古いゲームになるが、アクの強いキャラクタたち、スピード感や爽快感などどれをとっても3DOの名作ゲームと呼べるだろう『ロードラッシュ』。そのなかでもハードロックミュージシャンとタイアップした音楽がウリなだけあって音量がコントロールパッドで調節できてしまうことが判明した。Lボタンで音量を下げることができ、Rボタンで上げることができるぞ。ただしレース中にはこの機能は無効で、ムービー画面やメニュー画面のときにしか使えないのだ。ちょっと残念。

(情報提供：佐賀県／山田知典・?歳)

メニュー画面とムービー画面では、多少音量の調整ができる段階が違うようだ

★はみだしウル技

続いては、NHK衛星放送で放映されたアニメーションのゲーム化である『ゴールFH（フィールドハンター）』のウル技。ストーリーモードにあるのは全部で20話だが、じつは最終話の第20話でブラジルチームに勝つと、「第21話」がプレイできてしまうのだ。しかもそこで登場する「ドリームチーム」に勝つと、フリープレイモードにおいて従来使える2チームに加え、「日本チーム」と「ドリームチーム」が使えるようになるぞ。チームセレクト画面で「オールサテライトチーム」の下にカーソルを動かせば選択できる。「ドリームチーム」はさすがに強いぞ。（情報提供：奈良県／春麗の夫・伸至・?歳）

©Infogrames Multimedia S.A.／Electronic Arts・Bullfrog Productions

★投稿ありがとう

さて、いつもより2倍のページでお送りした今回、いかがだったでしょうか。このコーナーってなかなか人気があって、ページを増やしてくれ、というハガキもけっこう来てたんですよね。そんなわけで悲しいことに今回がひとまず最後なわけですが、一応少しは要望に応えられたかな？と思っています。そういうわけで今回はいつもコーナーの最後にあるはずの「GUIDEインフォメーション」と「投稿大募集」のお知らせもありません。そこで欄外で申し訳ありませんがここで告知。今回のプレゼントは『プロ野球バーチャルスタジアム』のウル技情報を送ってくれた二川健作さんにソフトをお送りさせていただきます。

ファイナルロマンス2 HYPER EDITION

これでボーナスゲームは完璧！ 大か小かの法則

はっきりいってアニメ調の静止画グラフィックとしては群を抜く美しさを誇る『ファイナルロマンス2 HYPER EDITION』。しかし麻雀のほうはオリジナルのアーケード通り手強く、設定を「EASY」にしてもクリアするにはなかなか根気が必要になってくるところ。当然勝負所におけるアイテムの使用がカギになってくる。それにはやはり先立つゴールドが少しでも多く欲しい。そこでゲーム中に2回あるボーナスゲームは、どうしてもパーフェクトにとっておきたい。というわけで、ここではなんとそのボーナスゲームにおいて、どの牌が出てきたら何の牌が出てくるのか、その対応を完全紹介。これでもうボーナスゲームは安心だ。パターンを見切って手堅くボーナスを稼ぎ、メガトンリーチ棒でなみいる女の子から勝利を収めてウハウハだっ！

（情報提供：神奈川県／空白泉彌・？歳）

1度目のボーナスゲームはえみりの後、そろそろ手強くなるあたりだ

2度目はまりのの後、ボス戦の前だけにキチンと稼いでおくべし

ボーナスゲーム対応表

問題牌	答え
一萬	大（九萬）
二萬	大（三萬）
三萬	大（四萬）
四萬	大（六萬）
五萬	小（一萬）
六萬	大（八萬）
七萬	大（八萬）
八萬	小（一萬）
九萬	小（一萬）

ときめき麻雀パラダイスSpecial～恋のてんぱいビート～

麻雀に勝てない人に朗報！「おもいで」をキミに

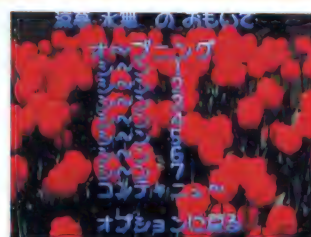
原動画枚数3000枚以上使用のアニメーションが動きまくりで人気声優を起用した5人の女の子たちがしゃべりまくりで、それでもういろんなシチュエーションで脱ぎまくり。うーむその名の通りパラダイス、という感じの『ときめき麻雀パラダイスSpecial～恋のてんぱいビート～』。しかしご多聞にもれずこの麻雀がまた強い。なかなか勝てずに煩悩が不完全燃焼状態な方も多いことかと思う。そこで今回は、本来一度クリアしないと見られないはずの「おもいで」がいきなり見られてしまうというまさに禁断のウル技を教えちゃおう。

入力するコマンドの内容は右にある通り。タイトル画面で入力すればいいのだが、メニュー画面からBボタンで戻った場合ではダメなので注意しよう。メーカーロゴが出た後のタイトル画面で入力すればうまくいくはず。「ソネット」という声が聞こえれば入力成功。メニュー画面で「OPTION MODE」を選ぶと、「おもいでをみる」という項目がある。

（情報提供：奈良県／五月和人・？歳）

このタイトル画面で下のコマンドを入力する。正確にね

↑、↑、↓、↓、→、←、→、←、A、B、Cと押していく。
「ソネット」と聞こえれば成功

この後にオプションモードを選ぶと「おもいでをみる」が

「おもいでをみる」では、5人のキャラそれぞれの全アニメーションシーンが見れるのだ

とはいえ「おもいで」だけに、一度苦労してクリアしたほうがその思い出もひとしおかも

スーパーリアル麻雀PⅤ

プレイヤーの声が男の声に変わる

アーケードゲームでは近々「PⅥ」も発売される定番人気シリーズの5作めである「PⅤ」。演出の細やかさやキャラクタの魅力のたてかたなど、その作り込みの違いにはなんとも唸らされるものがある。アニメーションシーンはいうまでもなく、麻雀時においてもそれはいえるのだ。たとえばアガったりないたりする時は「ロン」「ポン」などの声が対戦している女の子の声でしゃべってくれる。これを男の声にするウル技が発見された。やり方は右に示した通り。男なら、プレイ中の音声も男にしてより臨場感をだして「リアル」麻雀といこう。え、男の声なんか聞きたくねーよ。それもそうか。（情報提供：大阪府／台野慶太・21歳）

「OPTION」画面に、A、B、Cボタンのどれかを押しながら入る。

「ロン」という声が男声に変わる。写真ではわからないが、変わっているんだってば

お姉さんといっしょ！ 着せ替えパラダイス

3人のお姉さまのおまけNGムービーが見られる

実はけっこう売れたという噂の『お姉さんといっしょ！ 着せ替えパラダイス』。やはりコンシューマ機としてアダルトゲームを出した元祖として、3DOにおけるアダルトゲームへのニーズは大きいのだ。さて今回はこの中で本来クリア時に見られる、いわゆるおまけのNGムービーが簡単に見られるコマンドを紹介。入力するコマンドは右で示したように、女の子ごとに1つずつ、計3パターンがある。NGというだけあってなかなか楽しげなムービーだ。

（情報提供：三重県／東海安司・34歳）

タイトル画面で次のボタンを同時に押す。
↑＋A＋C＋P ＞ 河名麻衣
↑＋B＋C＋P ＞ 早坂恵美
↑＋A＋B＋P ＞ 工藤万里

ここではとても出せないようなシーンも中にはあったりする……かどうかはお楽しみ

C VIDEO SYSTEM・SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT・SETA・BSS

美少女戦士セーラームーンS

セーラーネプチューンの対COM戦パターン

海王みちることセーラーネプチューンのなかなか極悪なハメパターン。まず相手を転ばせ、タイダルウェーブを起き上がりに放つ。相手がガードすれば近寄って投げ、相手がくらえばしゃがみ大キック。このパターンをくりかえすだけ。このゲームのCOM戦はけっこう手強いので、試してみては？　ただし対戦だと嫌われるだけだから、やめたほうがいいぞ。(情報提供：山口県／村田大介・16歳)

これくらい離れていてもOK。技が出るのが遅いので早めに出すように心がける

近寄ってポイ。タイダルウェーブが消える前から動けることを利用したパターン

クレヨンしんちゃん　パズル大魔王の謎

簡単にパズル大魔王と「たいけつ」できるゾ

以前本誌 95'年9-10月号で、エンディングまで行けば最後のボスであるパズル大魔王を使ってたいけつモードをプレイできるというウル技を紹介したが、今回もっと簡単にパズル大魔王が使えてしまうウル技が発見された。タイトル画面後のメニュー画面でたいけつモードを選ぶときに、Pボタンと同時にL、Rボタンを押すだけ。たったこれだけでいい。(情報提供：大阪府／土居昭彦・17歳)

メニュー画面から、「たいけつモード」をL、Rボタンを同時に押しながら選ぶ。

たったこれだけの操作でパズル大魔王が選べちゃう。対COMでも対人でも可

ウェイ・オブ・ザ・ウォリアー

ステージに隠された罠！　隠し致命傷技の数々

隠しキャラや隠しステージなど、さまざまなウル技がある『ウェイ・オブ・ザ・ウォリアー』。今回も一挙に紹介してしまおう。

まずはこのゲームのひとつの特徴であるトドメをさすときに出せる「致命傷」技。これが各キャラ固有のもの以外に、ステージによって出せるものがあることが判明。「致命傷」技が出せるステージは5つ。このうち「SUNSET ROOF」「DOJO」「CLIFES」の場合、位置どりがけっこう微妙なので難しいかもしれない。「〜ROOF」の場合は特に、相手がステージ中央にふっとぶように出さなければならないことを心がけておこう。また「CLIFES」で出すスライドキック系の技とは、ジャンプしてから出すスライド系の技のことだ。また魚雷系でもスローだとダメなので気をつけよう。速い魚雷系の技ならOKだ。

(情報提供：千葉県：田口年克・？歳)

「BRIDGE」から落とされると、落ちて落ちて墓穴のなかへ

「〜ROOF」で屋根を突き抜けて落ちると、出血多量で「致命傷」に

ステージ特有の「致命傷」技

ステージ名	やり方
LAVA PIT	第3ラウンドになると、ステージ両ハジの橋ゲタがなくなり、リングアウトさせれば勝利できる
BRIDGE	致命傷技を出すタイミングの時に、アッパーカット系の技を出すと、橋の上からなぜか墓場に落ちていく
SUNSET ROOF	致命傷技を出すタイミングの時に、ステージ中央に向けてアッパーカット系の技を放ち、屋根にぶちこむと、相手が屋根を破って中の部屋に落ちる。
DOJO	致命傷技を出すタイミングの時に、ステージ中央で相手にアッパーカット系の技を出すと、天井にある殺人プロペラに相手が巻き込まれる。
CLIFES	致命傷技を出すタイミングの時に、ステージ中央にある吊りランプに相手がぶつかるようにスライドキック、魚雷系の技を出す。相手は崖に背中を強打し、そのまま下へ落ちていく。

謎の隠しゲーム「SPACE WAR」発見

なんと技やステージにとどまらず、まったく別のゲームまで隠されていることがわかった。右にあるコマンドを入力すると、アメリカでの元祖シューティングゲームともいえる『SPACE WAR』がプレイできる。しかしこのコマンド、2人いないとできない上に、入力がすごく難しいので注意。(情報提供：北海道／鷹橋良輝・17歳)

「VERSUS MODE」のキャラクタ選択画面で、まず2プレイヤーが、右下+A+B+Cボタンと同時にPボタンを押し続ける。そしてプレイヤー1は、左上+L+Rボタンを押したあとPボタンを押す。

なんだかわからないが背景は回っている。ロケットも出るぞ

コミカルな隠し勝ちポーズを2つ

首が飛んだり血しぶきが舞ったりと、けっこう殺伐とした感じがするこのゲームだが、意外にもコミカルな隠し勝ちポーズがあることが明らかになった。具体的な出し方は写真の下にある通り。特にノブナガの踊りは必見だ。(情報提供：栃木県／大沢弘・14歳　ほか)

ニッキー・チャン

ニッキー・チャンの勝ちポーズのうち、ひざまずいて深々と礼をするポーズのとき、地面に手をつく前にボタンをどれか連打すると、ピースサインをしてくれる。オチャメさん

ノブナガ

'95年9-10月号で紹介したマジック・スター(Aボタンを連打しながら手裏剣を出す)を2ラウンドめに10回出して勝利すると、ノブナガが踊りだす。しかもとっても楽しそう

オチャメな「REMATCH」画面もあるぞ

「VERSUS MODE」で勝負が終わると、リマッチ画面で勝者の顔と挑発の言葉が出る。ここでも隠し画面があるのだ。この画面を出すためには、2ラウンドで勝負を決める必要があり、さらに各キャラクタごとに条件がある。シェイキー・ジェイクやノブナガあたりはまだ楽だが、ザ・ドラゴンやクリムゾン・グローリーだと難易度は高いぞ。(情報提供：福岡県／古賀繁一・？歳)

これ、シェイキー・ジェイクの画面なのですが……あんた誰

コミカルポーズ出現条件

共通条件	2ND ROUNDで勝利を決めること VERSUS MODEであること
キャラクタ	条件
シェイキー・ジェイク	「火の玉」を3回出す
ドラゴン	無傷で勝つ。B、R、Lボタンを使わない。「火の玉」を出さない
クリムゾン・グローリー	Bボタンのみを使う
ノブナガ	A、Cボタンのみ使う

※1ラウンドめには制限はない。

★投稿ありがとう

じつはこの「ウル技&ワンポイントGUIDE」が独立コーナー化したのは95年5-6月号から。つまり当コーナーも1周年を迎えたわけで、今回の増ページにはそんな理由もあったんですよ……というのは後から思いついたことですが。それはともかく、今回のようなページ倍増ができたのも、ひとえに読者のみなさんのたくさんの投稿のおかげです。ちょっと古いゲームなどもあったりするので、「何であんな昔に出したハガキが今頃載ってるの?!」という人もいるでしょうが、それはそれで大目に見てください。というわけで今まで当コーナーにたくさんの投稿をいただき、本当にありがとうございました。投稿してくれたすべての読者様へ感謝します。それでは。

©竹内直子／講談社　テレビ朝日／東映動画／BANDAI・臼井儀人／双葉社／シンエイ　テレビ朝日　BANDAI・Universal Interactive Studios

お子さまもお姉さんもお母さんも、みんなで仲よく3DOね

家族みんなで楽しめるお料理RPG『王国のグランシェフ』が登場。これがまた、カンタンなようでけっこうムズカシイ。ひたすら修行あるのみね。

お料理上手をめざしましょ ついでにお子さまやダンナ様にも教えましょ

For Ladies & Kids

王国のグランシェフ

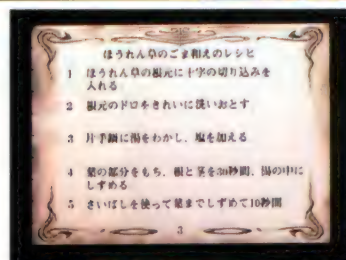
COOKING!!

●メーカー名：サラインターナショナル　●発売日：発売中　●価格：5800円

この『王国のグランシェフ』は、少年ファルがアプランティ（いってしまえば皿洗い）からスタートして、グランシェフという王国最高位の料理人をめざす、というロールプレイングゲームだ。美味しいものを憎むあまりに、デプリバという味覚を奪う薬を使って美味しさで成り立つ国、グルマン王国からおいしさを消し去ってしまった女性、エヴァから王国を救うため、ファルは異次元からやってくることになる。

さて肝心のゲーム内容だが、これが難しい。RPGの部分はサクサクと進んでいくのだが、要所要所でチャレンジしなければならないアクション部分、クッキングが大変なのだ。ちょっとでも間違えると、先代グランシェフである伯爵に怒られてしまう。レシピを完全に暗記するのはほとんど不可能なので、まずはレシピを紙に書き出して、それをアイコンに照らし合わせてどうやってアイコンを選択していけばいいかのメモを用意しないとクリアは難しいだろう。とにかく、ここを制覇しないことには話にならない。なにしろ、39種類もの料理を作ることになるからだ。

これをクリアできないと先に進めない、お料理タイム。アイコンを選んでいく

まずはレシピを集めて、覚えないといけない。1人で覚えようとするのは至難の業だ

ミスをせずに料理を作れれば、ボーナスでお金がもらえる。ミスせずに作るのは大変だ

折笠愛&松井菜桜子&夏樹リオ☆グランシェフインタビュー

3月2日(土)にヤマギワで行われた王国のグランシェフのイベントにて

――王国のグランシェフの役を演じられた感想などをお願いします。

松井菜桜子(以下松井)「エヴァ役の松井菜桜子です。私は高笑いが多くて(笑)、ディレクターさんから「もっと恐く、もっと意地悪に」って注文をいただいたんですよね。自分が抱いていた声のイメージより、もっともっと性格が悪かったです」

折笠愛（以下折笠）「ファル役の折笠です。正義感に燃えた少年で、プレイヤーと一緒に物語を進めていくという役どころです」

夏樹リオ（以下夏樹）「レイラ役の夏樹です。正体は秘密ですけど、普段はすごく元気な女の子なんですね。それでいて……私、あの、恋人取られる役が多いので……でも、ファルっていうカッコイイ男の子とパートナーになれて、とってもうれしいです」

――オススメのシーンとかはありますか？

松井「オススメのシーンですか？　エヴァとファルのラブシーンとか……(笑)」

折笠「ないない(笑)。お料理の手順がすごくしっかりしてるんですよ。なので、ゲームをちゃんとやると、お料理がちゃんとできる。お料理の苦手な人にはオススメです」

松井「でも反対に、男性はこれから、結婚の必須条件ですから。料理ができて……」

――とりあえず、これを渡しておけば(笑)。

松井「そうそう(笑)。勉強してね、なんて」

折笠「次はその、洗濯のマニュアル」

夏樹「その次、子育て、とかいって」

松井「結婚の3つ道具ってカンジで……あー、いいかもしれない。で、ぜひグランシェフを入れていただいて。男性が、さしすせそを作るっていう」

折笠「すごいことになってる(笑)」

――ファルがそんなことやってたら、立派なお婿さんになりますよ(笑)。

夏樹「料理はおいしいしねー」

松井「正義感はあるし」

折笠「そう、優しいし」

――それでは最後に、ユーザーの方にメッセージをお願いします。

折笠「私はこれは家族でやってほしいな、と思っています。今、核家族化が進んでますから、そんなところでコミュニケーションがとれたらいいんじゃないかな、と」

松井「絵がとってもおいしそうなんですよね。だから、どれもこれもきっと食べたくなっちゃうんじゃないかと思います。太りすぎには気を付けてください(笑)」

夏樹「自分でもすごいやってみたいと思ったんです。で……買って下さい。やるたびに、きっと違う展開になりますよ」

©Sala INTERNATIONAL

For Ladies いつやってもオモシロイ・クセになるよねパズルゲーム特集

ハデさはないけど、やりだすとやめられない魅力があるのがパズルゲーム。ゲームセンターなどでも、『ぷよぷよ』や『パズルボブル』、『対戦ぱずるだま』などのパズルゲームに熱中している女性は多い。コンシューママシンでもいろいろバリエーションにとんだパズルゲームが出ているし、それがどんなに似たようなゲームでもなんとなくハマってしまうものだ。やっぱり、やりだしたらエンディングを見ないと気が済まないからだろう。少なくとも私はそうで、ファミコンの『テトリス』をはじめ、メガドライブの『ぷよぷよ』やスーパーファミコンの『パズルボブル』、プレイステーションの『ツインビー対戦ぱずるだま』などなど、けっこう徹夜して遊んだパズルゲームは多い。

アクションパズルゲームというのはけっこう昔からあるジャンルであるが、思い返してみればなぜかかわいいキャラクタが登場するものが多い。3DOのパズルゲームでも、レミングがちょこまかと動きまわる姿がかわいい『レミングス』や、主人公のバブルンやボブルンをはじめ敵にもかわいいキャラをそろえたSFCからの移植ソフト『パズルボブル』、ユニークなアイテムを使ってパズルをクリアしていく『パラランチョ』などがある。ワープのパズルゲームはシュールだが、でもやっぱりかわいいところがあるよね。

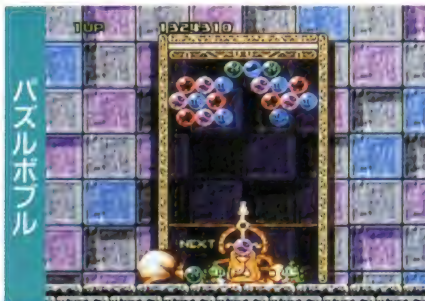
宇宙生物フロポン君

妙にシュールなメダパン君がいるかと思えば、とにかくカワイイ（声もカワイイ）ネコフン君も登場。『宇宙生物フロポン君』（4800円）『フロポンワールト（仮称）』（6800円）『SHORT WARP』（2800円）〈ワープ〉に収録

アニマリス

じつはおまけゲームなのだが、本編よりおもしろいかもしれないハマリゲーム。基本は神経衰弱、あとは偶然まかせの連鎖にかけろ！『突撃機関！メカダす!!』（4800円）『SHORT WARP』（2800円）〈ワープ〉に収録

パズル大魔王の謎 クレヨンしんちゃん

人気アニメ『クレヨンしんちゃん』のキャラクタを使ったパズルゲーム。8800円〈バンダイ〉

パズルボブル

パステルカラーが基本の世界で繰り広げられる、落ちモノパズルならぬ撃ち出しパズル。いかにムダなショットをしなくてすむようになるかがクリアのカギ。6800円〈マイクロキャビン〉

パラランチョ

与えられたアイテムを使って、指定された現象を起こせばステージクリアのパズルゲーム。ネズミモーターやサルモーターなど、アイテムが妙でよい。8800円〈T&ESOFT〉

レミングス

勝手に動き回るレミングたちを、無事に出口まで導いてやるパズルゲーム。必要とあれば自爆もやむを得ず。6800円〈EAV〉

For Kids 与えて安心、子ども向けソフトをおさらいしましょうね

このFor Kidsもこれで最後ということで、今回は子ども向けソフトの総集編ということにしてみよう。そもそも子ども向けソフト、いわゆる「エデュテインメントソフト」っていったいなぁにといえば、ただの遊ぶためのゲームではなく、子どもの教育に役に立つ内容を盛り込んだソフト、ということになる。結果としては、子どもでもカンタンに遊べるミニゲーム集、もしくはあちこちクリックしていって、ギミックと呼ばれるいろいろなアニメーションを楽しんだり、登場キャラと会話をしたりアイテムを集めたりすることで物語を進めていくアドベンチャーゲーム方式のものが多かった。

子ども向けといっても、昨今のお子さまはつまらないものには熱中してくれない。大人向けのゲームに劣らないおもしろさと、子どもにも理解しやすいやさしいシステムとイメージを同居させるのは、なかなか大変なことだ。いくらおもしろくても、おそらく子どもは『Dの食卓』では遊ばないだろう。「恐い」のひとことで片づけられてしまいそうだ。

そういった点から見れば、『眠れぬ夜の小さなお話』『パペットテイル』『パットパットシリーズ』などは、大人でも楽しめる子どものためのアドベンチャーだ。

眠れぬ夜の小さなお話

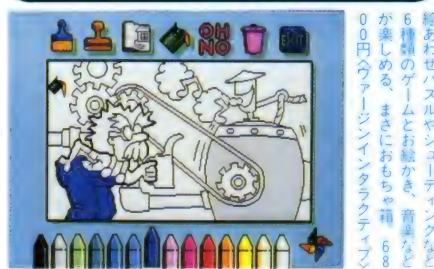
サザンオールスターズの原由子の語りと音楽が贈る、ネコくんと星くんの物語。島のあちこちに隠されたお話を、クリックしながら探していこう。5800円〈アミューズ〉

パペットテイル

「本当に大切なもの」を探して旅をする人形、ペッターの冒険。プレイヤーの行動によって、エンディングが変わっていく。7800円〈マイクロキャビン〉

ファンゲーム・ソフトのおもちゃばこ

絵あわせパズルやシューティングなど、6種類のゲームとお絵かき、音楽などが楽しめる、まさにおもちゃ箱。6800円〈ヴァージンインタラクティブ〉

©WARP／SAN-EI SHOBO PUBLISHING・WARP・TAITO／MICRO CABIN・Dynamix／T&E SOFT・臼井儀人／双葉社／シンエイ／テレビ朝日／BANDAI
Psygnosis／Electronic Arts・原由子／アミューズ／アミューズビデオ・Matsushita Electric Industrial／MICRO CABIN・Williams Entertainment

大人のための大人によるページ

For Adults

フォア・アダルツ

アメゲーではない洋ゲーだ！　疾走感のあるアドベンチャーとパズル的魅力に満ちたアクションゲームにアメリカンゲーム魂を探る!!

アメリカンゲームマインドを見直したいっ！

サイキックなおどろおどろしさについうっとり

「Psychic Detective」。先号、今号と海外ソフトのコーナーを賑わせているソフトである。最近編集部で密かに話題になっているソフトなのである。詳しい解説は、担当コーナーにまかせるが、このゲーム相当ヘンである。Eric Foxという超能力者が、酒場で芸をしている場面から始まる。超能力ショーともいうべきもので、お客の持っているアイテムに触れるだけで、その品物にまつわる人物の言葉や、行動を読みとり、お客を驚かすという、どちらかというと手品や奇術ノリの芸だったりする。その能力を見込んだ、Lainaという女性が父親の死の真相を追求してほしいという依頼から探偵もどきの働きをするというオープニングで幕を開けるのである。もちろんこの設定自体、斬新ではあってもヘンではない。いやいやゲームシステムなんかも実験的でありながら、よくまとまっている。

全編突っ走るムービーで、シーンの再現なんてありゃしない。日本だったら不親切だとか何とかいわれそうだが、これぞリアルタイムという感じ。普段は、画面中央の小さい画面でムービーが展開されている。サイキックパワーを使ってトランスミット（他の人物の中に意識を乗り移らせて、その人物の目と耳で見たり聞いたり、あるいは回想したりする能力）できる人物がいると、その顔が周辺に出てくる。これも人によっては一瞬しか出ないこともあったりして、気が抜けない。例えば、今現在自分とおしゃべりをしている人物にトランスミットすれば、その話を聞いている自分が見えるわけである。見たり聞いていることだけならともかく、回想シーンなどでは、ムービーがぐわーんと画面いっぱいに広がってくる。ここからがこのゲームの真骨頂。映像はねじ曲がり、屈折し、周囲の音は反響し、といった具合で恐怖の回想にひたれる仕組みになっている。

そう、ヘンなのはこうしたグラフィック感覚なのである。普段のムービー画面の周囲のグラフィックもこてこてのサイキックグロテスクという感じだし、回想シーンのねじ曲がった映像は、そう70年代のフラワー世代を髣髴とさせるドラッギーな映像なのである。

もちろん、ここでいう「ヘン」はけなしているのではない。褒め言葉である。

全編ムービーでCD-ROM3枚組のド迫力もさることながら、間断なくリアルタイムに繰り広げられるムービーは、たとえ頻繁にいろんな人にトランスミットしても、途切れることがない。映像製作に始まり、ゲームデザインもプログラミングのテクニックも一流のものである。つまりは大マジメなのである。

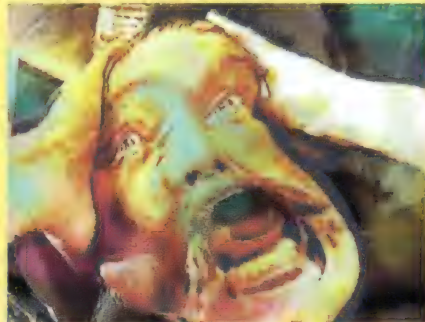
その大マジメな中にサイケでドラッギーな映像処理。個性的という言葉では足りないほどなのである。しかも、こうした映像処理に加え、内容も完全な大人向けの作品なのである。別にエッチなシーンがあるわけではないのだが、大人のドラマって感じ。

ここでは、ゲームの評価をするつもりはないのだが、こうした大人向けで斬新な内容とスタイルで勝負する作品をよくぞ作ってくれたね、というところに着目したいのである。

強烈な個性と実験的な手法で、次世代ゲームのひとつの地平を切り開く作品だ。こうしたゲームが作られてしまうアメリカという国の懐の深さを感じないわけにはいかない。これだからアメリカンゲームはあなどれない。

英語のヒアリングに自信のある方なら、アメリカに行く友達なんかに頼んで買ってきてもらい、ぜひともこの不思議ワールドを体験していただきたいのである。

これが通常の画面。ムービーの上や左にトランスミッドできる人物の顔が表れている

こーんなにいっぱい出てきて、だれにトランスミットするか途方に暮れることもあるのだ

肝心な場面では、こんな感じに心理の奥ひだへと誘うように映像はねじ曲がり、揺れ動くのである

©Electronic Arts

ただ殺しまくるだけのアクションゲームと思うなよ

「DOOM」である。DOS/Vの世界で、シェアウェアとしてネットを通じて世界中にファンの多いソフトである。その後、DOOM自体も『DOOM2』『HERTIC』などの進化を遂げたが、Macintoshやシリコングラフィック版までできるという、全てのプラットフォームに浸食する勢いで広がっていった。

3DO版のDOOMは、実はずいぶん前に発売される予定で、製作が進んでいたのだがDOS/VやMacintoshのソフトをそのまま移植するに当たっては、かなりの苦労を要したらしい。もともとDOS/V版などは、CPUスピードのことは置いておくにしても、メモリは8MBを要する、かなりへビーなプログラムだった。

それを、3MBしかメモリを載せていない3DOで動かすのだから、無理は確かにある。このソフトの移植をプロデュースした当人に聞いた話だが、何とプログラマを4人も首にしたという。まともにやっていても、動きが悪いとか、そういった問題が続出したのだろう。まさに泥沼パターンといえる。だが、遅れに遅れてついにアメリカやイギリスでは今年の2月に発売されるに至った。出来はというと、これがなかなかいい。DOS/V版はVGAの全画面でプレイできて、それはそれで迫力はあったのだが、その分「酔う」という文句も多かった。3Dのダンジョンをグリングリン動き回るのだから、さもありなんという感じだが、3DO版では多少周囲に縁取りをして、画面サイズを小さくしている。ちょうどMacintosh版に近い画面構成である。動きはDOS/V譲りでいいのだが、画面サイズを少ししぼっている分「酔う」というクレームはなくなったのではないだろうか、と思われる。

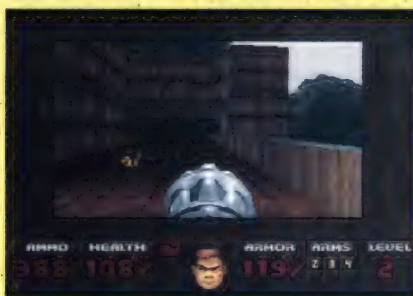
さて、どうしてこんなグリングリンのダンジョンシューティングをこの「For Adults」のコーナーで扱うのか、という疑問も出てきそうである。確かに、このゲーム、バリバリのアクションのように思われがちだが、実際に腰を落ちつけて遊んでみるとアクション的要素よりも、じっくり楽しめる謎解きの要素、もっと突き詰めていえばジグソーパズルを組み立てていくような楽しみが備わっていることに気づくはずだ。

DOOMでパズル的なんて、ホント場違いのような気もするが、遊んでみればわかる。広大なマップ内に散りばめられたアイテム類は、どれも過不足なく、絶妙な場所に置いてある。これを取ってパワーアップしながら、プレイヤーの行く手に立ちふさがるモンスター達を倒しつつ、出口への路を探すという、ある種単純なゲームではあり、実際出口を探すだけならあっという間にたどり着いたりする場合もあるのだが、ところがどっこい意外な「深さ」をこのゲームは持っているのである。

そのひとつの現れが、隠し扉から繋がる隠し部屋や隠しフロアの存在である。時には壁の色が違っていたりする単純なものから、全く見分けがつかない壁を撃たなくては開かないなどというトリッキーなものまで、各種用意されている。攻略本がなければ、100%の謎を解くのは難しいのだが、これが結構合理的な謎だったりする。つまり、普通に歩いていると入れないフロアでも、ほとんどの場合「見る」ことができるのだ。直接行けはしないのだが、モンスターが歩いている、あるいは視界の端にちょっとした時間で開閉する入り口が見えたり。あるいは、入るとどんどん体力を奪われる酸のプールの奥に尋常じゃない空間が見えたり。どこかに秘密の通路があるはずだ、と疑わせる「何か」が必ずあるのだ。注意深いプレイヤーなら必ず謎が解けた後に「あー、そうだったのか」と納得させる何かが見えているのである。決して不条理な謎などないのである。

ぐしゃぐしゃモンスターが出てきて謎解きどころではないだろうって？　それがこのゲームのいいところで、モンスターの数は決まっていて（もちろん難易度によって差はあるが）、一度全部殺してしまえば後は自由に探り回ることができるのだ。そうか、このスイッチはあそこが開くカギだったのか？　とか、前回やったときにはこの黄色いカギは何のためにあるのかわからなかったが、ここに使うのか、といった発見をプレイする度に味わえるのである。

そして思うのである。これこそがゲーム本来の楽しみだったのだな、と。じっくり遊べるアクションゲームなのである。

プレイヤーの状態は画面下の顔でわかる。武器を取ってにんまり、死にそうになって血だらけだったり

もちろん、敵キャラをぶいぶいぶっ殺す快感も存分に味わっていただきたいのである

「13金」のジェイソンみたいに、電動ノコで敵をずた切り。どっちがモンスターかわからなくなるときも

歩いたところは自動的にマッピングされる。見えたところなのに、歩けていないところが見つかるかもしれない

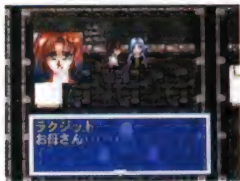
©Art Data Interactive／id Software

3DOマガジン 5-6月号

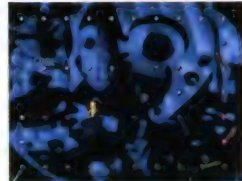
プレゼント付きアンケート

プレゼントソフト&ハード 5－6月情報号では、アンケートハガキの中から抽選で35名様に希望の商品をプレゼント！下記のソフト&ハードを、計35名様に差し上げます。応募方法は下を見てくださいね。

Soft☆ware（各5名様）

1 ブルーフォレスト物語

2 ロックマンX3

3 Vゴールサッカー'96

4 クロックワークス

Hard☆ware（各3名様）

応募方法

アンケートの応募はかならず右のとじこみハガキを使ってください。抽選で35名様に3DOソフト&周辺機器をプレゼントします。締切りは5月8日（必着）。発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

■記入上の注意

記入は黒のボールペンかB・HBの鉛筆を使用し、数字は1マスに1つの数字を記入してください。「1」や「4」の数字は「1」や「4」のように書いてください（1は7と、4は9と間違う恐れがあるので、1はただの棒線で、4は上をあけること）。

① 希望するプレゼントの番号を右上のソフト欄から1つ記入してください（ハガキの表に記入）。

② あなたの学校・職業を選んでください。
01 小学生　02 中学生　03 高校生　04 大学生
05 短大・専門学校生　06 社会人　07 その他

③ あなたの年齢を記入してください。

④ あなたの性別を選んでください。
01 男性　02 女性

⑤ あなたはM2に期待しますか。
01 とても期待している　02 それなりに期待している
03 ソフトと宣伝次第だと思っている
04 なんともいえない　05 あまり期待していない
06 まったく期待していない

⑥ M2が発売されたらあなたはどうしますか。
01 すぐに購入する　02 しばらくしてから多分買う
03 しばらくようすを見てから考える
04 たぶん買わない　05 買う気にならない

⑦ 6で01～03と答えた方にお願いします。M2が発売されるとしたら、次のどちらを買いますか。
01 アクセラレータ（現行の3DOに接続）型
02 ハード内蔵型

⑧ あなたはM2をどう評価しますか。
01 他の者の追随を許さないマシン
02 Nintendo64と同じくらい
03 Nintendo64には及ばない

⑨ M2に求めたい方向性はどれですか。
01 次世代を担うゲームマシン　02 通信端末
03 コンピュータとしてユーザーからのソフト制作も可能なハード
04 CDからDVDまで、あらゆるメディアのプレイヤー
05 発展性　06 その他（具体的に）

⑩ M2で出して欲しいソフトのジャンルはどれですか。順番に5つまで番号を記入してください。
01 アドベンチャー　02 ロールプレイング
03 シミュレーション　04 シューティング
05 アクション　06 格闘アクション　07 スポーツ
08 レース　09 パズル　10 教育・知育
11 テーブル　12 その他（具体的に）

⑪ 3DOを持っている方にお願いします。表1の周辺機器で持っているものを、3つまで番号を記入してください。

⑫ 3DOを持っている方にお願いします。3DOソフトで、実際に遊んでみて（使ってみて）良かったものはどれですか。表2より順に3つまで番号を記入してください。

⑬ 表2から購入したいソフトを順に3つ選んでください。

⑭ 3DOを持っている方にお願いします。3DOソフトをいくつ持っていますか。

⑮ 本誌で、おもしろかった記事を表3から順番に3つ番号を記入してください。

⑯ 本誌で、つまらなかった記事を表3から順番に3つ番号を記入してください。

⑰ 今回の付録CD-ROMの評価を次から選んでください。
01 非常に楽しめた　02 まあまあ楽しめた
03 なんともいえない　04 あまり楽しめなかった
05 まったく楽しめなかった

⑱ 今回の付録CD-ROMでおもしろかったものを表4から順に3つまで選んでください。

⑲ 今回の付録CD-ROMでつまらなかったものを表4から順に3つまで選んでください。

⑳ 本誌を知った理由は次のどれですか。
01 前号を買ったから　02 知り合いにすすめられて
03 自分（家族）が松下電器に勤めている
04 自分（家族）が電器店を経営している
05 ファミマガなどのゲーム誌を見て
06 書店で見て　07 その他

㉑ 下の2項目よりそれぞれ移植してほしいソフトタイトルを記入してください。なおシリーズものについては、何作目になるのかまで明記してください。
01 海外の3DOソフト
02 業務用、家庭用ゲーム機、パソコンなど他機種

㉒ 3DOのソフトを購入するとき、または購入するとしたら、どこで購入しますか。
01 ナショナルショップ　02 ゲームショップ
03 家電量販店（大きい電器店）
04 カメラ量販店　05 おもちゃ屋　06 デパート
07 ディスカウントショップ　08 その他

㉓ 機種を問わず、年間に買う新作ソフトの本数を記入してください。
01 ほとんど買わない　02 1～2本　03 3～5本
04 6～10本　05 10～19本　06 20本以上

㉔ 機種を問わず、年間に買う中古ソフトの本数を記入してください。
01 ほとんど買わない　02 1～2本　03 3～5本
04 6～10本　05 10～19本　06 20本以上

㉕ あなたの持っているゲーム、パソコン機を表5から5つまで番号を記入してください。

㉖ また、これから買おうと思っているゲーム、パソコン機を表5から希望順に3つ選び、番号を記入してください。

㉗ あなたがふだん読む雑誌を表6から最大3つまで番号を記入してください。

㉘ ゲームの制作に興味がありますか。以下の項目より最大4つまで選んで番号を記入してください。
01 現在ゲームのシナリオを書いている
02 近い将来ゲームのシナリオを書いてみたい
03 現在ゲームのプログラミングをしている
04 近い将来ゲームのプログラミングをしてみたい
05 現在CGを描いている
06 近い将来CGを描いてみたい
07 現在コンピュータミュージックを作曲している
08 近い将来コンピュータミュージックを作曲してみたい
09 どれも興味がない　10 その他

☆ご協力ありがとうございました。この結果は、次の雑誌に反映させたいと思います。

3－4月号アンケートハガキソフトプレゼント当選者発表

「ブルーフォレスト物語」 埼玉県／小暮主計・皆川明美　山口県／古田寿将　愛媛県／中野武洋　福岡県／坂本哲治
「誕生～Debut～PURE」 東京都／中村有紀子　千葉県／石井孝則　岐阜県／橋本太一　滋賀県／友政賢一郎　広島県／山中友則
「王国のグランシェフ」 石川県／平松匡邦　千葉県／藤井義仁　静岡県／竹川実　大阪府／大町浩二　福岡県／内藤美保
「サイベリア」 埼玉県／田中憲一　岐阜県／尾関知穂　広島県／横関稔晃　愛媛県／平山美理　佐賀県／梶山由史
「キャプテンクエーザー」 北海道／佐藤謙介　東京都／竹内一晋　愛知県／長岡史晃　三重県／宮村哲之輔　島根県／前田和成
「ときめき麻雀パラダイスSpecial」 北海道／高橋量平　愛知県／井浪誠・椎葉貴信　大阪府／森下恭志　香川県／高原誠
「ロイヤルプロレスリング」 北海道／佐久間勇次　青森県／前田道明　大阪府／西岡庸介　奈良県／濱田知宏　福井県／村田徳宏
「DEFCON 5」 青森県／蒔苗悠登　石川県／宇野良成　静岡県／八木学　大阪府／河本浩亮　京都府／芦田剛
「Vゴールサッカー'96」 北海道／佐藤圭太　静岡県／杉山真吾　愛知県／原亜樹雄　奈良県／小柴賢明　徳島県／片山宏
「ファイナルロマンス2 HYPER EDITION」 東京都／芦沢和隆・酒井誠　神奈川県／根本賢司　奈良県／奥田正美　兵庫県／杉本尚

締切は、5月8日必着！
発表は商品の発送をもってかえさせていただきます

表1 周辺機器

01 拡張3DOコントロールパッド(発売中)
02 カラオケミキサー(発売中)
03 ゲーム体感ヘッドホン(発売中)
04 サブウーハースピーカーシステム(発売中)
05 6ボタンコントロールパッド(発売中)
06 3DOマウス(発売中)
07 デジタルジョイスティック(発売中)
08 バックアップメモリーユニット(発売中)
09 ビデオCDアダプター(発売中)
10 フライトスティック(発売中)
11 レーザーガン(米国で発売中)
12 キーボード
13 MIDIインターフェイス
14 カードリーダー(FAXモデムなどを搭載)
15 プリンタ
16 スキャナ
17 フロッピーディスクドライブ
18 ハードディスクドライブ
19 増設RAM(メモリ)
20 M2アクセラレーター(64ビット3DOシステム)
21 その他

表2 ゲームタイトル

◆発売済みのソフト◆
01 アイドル雀士スーチーパイSpecial
02 アウターワールド
03 アウトバーン　トキオ
04 Aqua World海美物語
05 アローン・イン・ザ・ダーク
06 アローン・イン・ザ・ダーク2
07 飯田譲治ナイトメアインタラクティブ「ムーンクレイドル」異形の花嫁
08 囲碁タイムトライアル・死活大百科
09 ウイニングポスト
10 ウェイ・オブ・ザ・ウォリアー
11 宇宙生物フロポン君
12 ウルフェンシュタイン3D
13 AI将棋
14 AD&D　ロストダンジョン
15 F1GP
16 エミット[シリーズ]
17 王国のグランシェフ
18 オーシャンズビロウ
19 オーバードライビン
20 オールスター水泳大会　OFFICIAL CD-ROM NICE BODY
21 小倉百人一首
22 お姉さんといっしょ／　着せ替えパラダイス
23 オフワールド・インターセプター
24 おやじハンターマージャン
25 学校のコワイうわさ　花子さんがきた／
26 カランティーン
27 キャプテンクエーザー
28 クレヨンしんちゃんパズル大魔王の謎
29 ゲームの達人
30 GEX
31 けろけろけろっぴとおりがみのたびびと
32 コープス・キラー
33 ゴールFH
34 娯楽の殿堂
35 ゴルフ場マルチメディア新書(裾野カンツリー倶楽部編)
36 紺碧の艦隊
37 サイベリア
38 The Tower
39 サプリーム・ウォリアー
40 ザ・ホード
41 サムライショーダウン
42 三國志Ⅳ
43 Jリーグバーチャルスタジアム
44 Jリーグバーチャルスタジアム'95
45 実機パチスロシミュレーター　Vol.1
46 ジュラシック・パーク・インタラクティブ
47 SHORT WARP
48 ショックウェーブ
49 ショックウェーブ：オペレーション・ジャンプゲート
50 シンジケート
51 スーパーストリートファイターⅡX
52 スーパーリアル麻雀PⅣ＋相性診断
53 スーパーリアル麻雀PⅤ
54 スクランブルコブラ
55 スターウォーズ　レベルアサルト
56 スターコントロールⅡ
57 スターブレード
58 スラムジャム 3D バスケットボール
59 セサミストリートナンバーズ
60 『占都物語』その I
61 ソード&ソーサリー
62 卒業Ⅱ　～Neo generation～SPECIAL
63 卒業FINAL
64 対決るみ～ず／
65 誕生～Debut～PURE
66 チキチキマシン猛レース2−In Space−
67 痛快ゲームショー　ツイステッド
68 デイドラス～エピソードⅠ：難破船のエイリアン～
69 Dの食卓
70 Dの食卓Director's Cut
71 テーマパーク
72 TetsuJin RETURNS
73 デビルズコース
74 電脳漂流−Multimedia Cruising−
75 トゥインクル☆ナイツ
76 闘牌伝アカギ
77 トータルエクリプス
78 ときめき麻雀パラダイスSpecial～恋のてんぱいビート～
79 閉ざされた館
80 突撃機関／　メガダす//
81 ドラえもん　友情伝説／THE DORAEMONS
82 ドラゴン・タイクーン・EDGE
83 西村京太郎トラベルミステリー「悪逆の季節」
84 N.O.B.(ネオ・オーガニック・バイオフォーム)
85 眠れぬ夜の小さなお話
86 信長の野望　覇王伝
87 ノンタンといっしょ　ほしのおくりもの
88 バーチャルカメラマン[シリーズ]
89 バーチャル・ソー
90 バーニング・ソルジャー
91 パーフェクトワールド
92 爆笑オール吉本//　クイズ王決定戦
93 パズルボブル
94 パドックノート'95
95 ハローキティ遊びのおもちゃばこ
96 パワーズキングダム
97 ピーターフランクル「パズルの塔」
98 美少女戦士セーラームーンS
99 ピラミッド・イントルーダー
100 ファイナルロマンス2　HYPER EDITION
101 Vゴールサッカー'96
102 フラッシュバック
103 ブラッド・エンジェルス
104 プリンセスメーカー2
105 ブルー・シカゴ・ブルース
106 ブレードフォース
107 プロスタジアム
108 フロポンワールド(仮称)
109 プロ野球バーチャルスタジアム
110 ペブルビーチの波濤
111 ペペロン村の四季
112 ボールズ　ディレクターズカット
113 ほのぐらし
114 ポリスノーツ
115 ポリスノーツ・パイロットディスク
116 麻雀狂時代　コギャル放課後編
117 麻雀悟空　天竺
118 マスターズ　遥かなるオーガスタ
119 マルチメディア新書・ドライビングスクール(普通免許学科編)
120 MYST
121 未来少年コナン　DIGITAL LIBRARY
122 ものしり自遊学「小倉百人一首編」
123 山田かまち美術館
124 山村美紗サスペンス～京都鞍馬山荘殺人事件～
125 幽☆遊☆白書
126 リターンファイアー
127 ロイヤルプロレスリング
128 ロードラッシュ
129 ワールドカップ　スーパースタジアム
130 ワールドカップスペシャル
131 ワイアラエの奇蹟

◆発売予定のソフト◆
132 キッズTV
133 CASPER
134 クリーチャー・ショック
135 クロックワークス
136 定石大事典
137 スターファイター
138 即戦力の定石
139 Dの食卓2
140 DEFCON 5
141 DOOM
142 ドラゴン・ロア
143 ナオコとヒデ坊[シリーズ]
144 ハウスキーパー
145 バトルスポーツ(仮称)
146 ブルーフォレスト物語～風の封印～
147 HELL
148 麻雀上手～麻雀がうまくなる～
149 ミステリアスタロット
150 横町4丁目おばけ屋敷
151 ライズ・オブ・ザ・ロボット
152 リターン・トゥ・ゾーク
153 ロックマンX3

表3 5-6月号の記事

01 特集／Shall we M2?
02 SOFTWARE EXPRESS「ブルーフォレスト物語」
03 SOFTWARE EXPRESS「DOOM」
04 SOFTWARE EXPRESS「Vゴールサッカー'96」
05 SOFTWARE EXPRESS「ロックマンX3」
06 SOFTWARE EXPRESS「クロックワークス」
07 SOFTWARE EXPRESS「7人の達人」
08 The Guide「誕生～Debut～PURE」
09 The Guide「キャプテンクエーザー」
10 The Guide「王国のグランシェフ」
11 The Guide「The Tower」
12 The Guide「ロイヤルプロレスリング」
13 The Guide「DEFCON 5」
14 The Guide「プリンセスメーカー2」
15 The Guideウル技&ワンポイントGUIDE
16 For Ladies & Kids
17 For Adults
18 Information Page
19 The Story of 3DO
20 付録CD-ROMの使い方
21 3DO AWARDS発表／
22 SPECIAL FROM OVERSEAS「Psychic DETECTIVE」
23 SPECIAL FROM OVERSEAS「SHOCK WAVE2」
24 SPECIAL FROM OVERSEAS「PRIMAL RAGE」
25 SPECIAL FROM OVERSEAS
「RETURN FIRE・MAPS O'DEATH
／ULTIMATE MOTAL KOMBAT3」
26 On Sale
27 COMING SOON／新作カレンダー

表4 LIVE/3DO MAGAZINEの内容

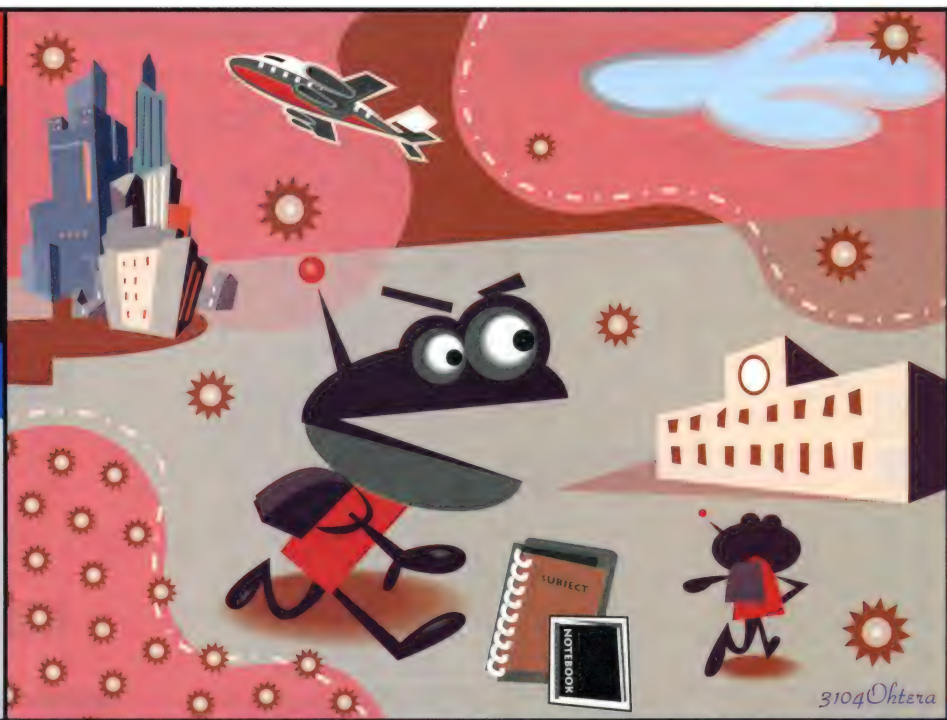
01 INTERVIEW&REPORT「3DOキーパーソン3人のインタビュー」
02 GAME「ブルーフォレスト物語」
03 GAME「ショートワープ」
04 GAME「スクランブルコブラ」
05 GAME「ソード&ソーサリー」
06 MOVIE「The Tower」
07 MOVIE「ドラゴン・ロア」
08 MOVIE「クロックワークス」
09 MOVIE「7人の達人」
10 発売済み3DOタイトル211本のデータベース

表5 機種名

01 ファミコン
02 ツインファミコン／ディスクシステム
03 スーパーファミコン
04 ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ
05 バーチャルボーイ
06 Nintendo64
07 PCエンジン
08 CD-ROM²
09 CD-ROM²スーパーシステムカード／スーパーCD-ROM²
10 PCエンジンDUO／DUO-R
11 アーケードカード
12 PC-FX
13 メガドライブ／メガドライブ2
14 ワンダーメガ／ワンダーメガ2
15 MEGA-CD／MEGA-CD2
16 スーパー32X
17 セガサターン／Vサターン／Hiサターン
18 ゲームギア
19 プレイステーション
20 3DO
21 NEO・GEO／NEO・GEO　CD
22 レーザーアクティブ+LD-ROM²コントロールパック
23 レーザーアクティブ+MEGA−LDコントロールパック
24 X680x0シリーズ
25 MSXシリーズ
26 PC-9801・9821シリーズ
27 DOS／V
28 Macintosh
29 PiPPiN
30 その他
31 何も持っていない
32 特に買いたくない

表6 よく読む雑誌

01 ファミコン通信
02 ファミ通Bros.
03 V　JUMP
04 覇王
05 GAME　ON／
06 Game Walker
07 電撃王
08 じゅげむ
09 ファミリーコンピュータマガジン
10 必本スーパー／
11 ㊙スーパーファミコン
12 THEスーパーファミコン
13 電撃スーパーファミコン
14 PCエンジンファン
15 プレイステーションマガジン
16 サターンFAN
17 ログイン
18 コンプティーク
19 Game Blast
20 ゲーメスト
21 ゲーメストEX
22 バーチャルアイドル
23 その他のゲーム誌
24 MAC　LIFE
25 MAC　POWER
26 MAC　USER
27 ASCII
28 日経バイト
29 日経パソコン
30 Oh／PC
31 アイコン
32 DOS／Vマガジン
33 Asahiパソコン
34 CD-ROM　fan
35 その他のパソコン誌

CONTENTS

CG：SATOSHI OHTERA

MULTIMEDIA★TOPIC

古今東西、日本に限らず世界のマルチメディアな情報を、読者のみなさまにお届けします。

●AOU'96/アミューズメントマシン・エキスポ開催

ゲームセンターなどに代表されるアミューズメント業界の春の展示会、アミューズメント・エキスポ（AOUエキスポ）が、今年も2月21、22日の2日間に渡って日本コンベンションセンター（幕張メッセ）で行われた。今回の開催でもっとも注目されたのは、セガ・エンタープライゼスの『バーチャファイター3』である。一般入場日も招待日も、列ができる混雑ぶりだった。

家庭用コンシューマゲームも展示、紹介されていた

●最後のCSG開催

コンシューマ・ソフトウェア・グループの開催する展示会CSGの最後の開催が、この3月に東京、大阪、名古屋の3カ所で行われた。3DOソフトではライトスタッフの『ブルーフォレスト物語〜風の封印〜』が展示されており、ほかにもナムコのプレイステーション用ソフト『鉄拳2』など、これからが期待できる作品も多かった。なお3月4日の東京での開催の後には、CSGの解散パーティも華々しく行われている。

CSGもこれで最後、今後の新しいソフト展示会にも期待したい

●『王国のグランシェフ』発売記念イベント開催

『王国のグランシェフ』の発売を記念して、東京・ヤマギワソフト館8Fで3月2日、3日、大阪・阪神百貨店で3月10日に、ゲーム中に出演している豪華声優陣を招いてのイベントが開催された。ゲームソフトの紹介にはじまり、参加者の中から抽選で、声優といっしょにアテレコを体験できるアテレコショーなども行われた。

主人公のファルを演じる、折笠愛さんによるゲームストーリーの紹介も行われた

Welcome to Internet!

今やブームとなりつつあるインターネットだが、このインターネットのホームページという機能を使って、3DO関連の情報を手に入れることもできるのだ。ホームページというのは、すでに用意されている情報をテキストだけでなくビジュアでも見られる掲示板みたいなものだ。自分でいろいろ書き込むことなどはできないが、初心者でも簡単に利用できるという点が魅力である。

◆3DOの情報が見られるホームページ◆

- 3DO company
  http://www.3do.com/
- Erin Fritz's 3Domain
  http://www.public.lastate.edu/~fritz/3do.html
- chuck's Unofficial 3DO www page
  http://www.ohiou.edu/~mcginley/vidgame.html
- Corey's 3DO page
  http://www.imc.sfu.ca/corey/edo/
- Al Amaloo's 3DO
  http://www.mcs.net/~ala/

3DO社の開いているホームページ。新作情報はもちろん、スタジオ3DOやM2の情報も満載。全部英語だけどね

ハミダシ情報：秋葉原に設置されているREALAND。当初、3月末まで休館の予定でしたが、期間を延長し4月21日まで開館しています。また、ブルーフォレスト関連のイベントを企画しているそうです。

フォトCD★コンテスト

3DOマガジン主催としてのフォトCDコンテストはこれでオシマイ。でも、サターンFAN 主催となってでまだまだ続くぞ。

今回のフォトCDコンテストには、約30点の応募作品が寄せられました。審査結果は、以下のとおりです。審査メンバーは関祥吾氏、潮田康子氏（日本コダック株式会社・広報宣伝室）、杉渓言久氏（日本コダック株式会社・CONSUMER IMAGING事業部・マルチメディア事業開発室）、徳永雅美氏（松下電器産業株式会社・インタラクティブメディア事業部・営業部）、福田桐枝氏（3DOジャパン株式会社・広報課）、南雲靖士氏（株式会社セガ・エンタープライゼス・国内コンシューマ事業部・HEプロダクトマネジメント部・パブリシティチーム）、北根紀子（本誌編集長）の６名でした。

なおコダック賞受賞の木下さんにはコダックポータブルフォトCDプレイヤー、松下賞受賞の古卿さんにはREAL＋ビデオCDアダプター、セガ賞受賞の赤間さんにはセガサターン＋フォトCDオペレーターが賞品として贈られます。

『富士山』〈東京都・立花貴子〉飛行機の窓から撮った富士山の姿です。窓がキレイじゃないとできない芸当ですね

コダック賞

『大空』
撮影：木下公一
撮影地：ハワイ マウイ島 ハレアカラ火山
（1994年９月）

コメント：予想以上に高いハレアカラに登りながら、ふと見おろした光景に宮崎駿の世界を感じた。

寸評：真ん中でぱっくりと割れたようになっている、雲の形がおもしろいですね。空の青さと雲の白さがはっきりしていてきれいです。

3DO賞

『里の柿千切り』
撮影：井口克宣　撮影場所：宮崎市（1995年11月）

コメント：ドライブ途中、見かけた古家の縁側と赤い実がなった柿の木。竹を探し、上から30㎝くらいの場所に割れ目を入れ、紐で結び、昔ながらの柿千切りを再体験。
寸評：ほのぼのとした、仲の良い親子のいい雰囲気が感じられます。ただ、ポーズに自然さが欠けるのが残念。

松下賞

『四姉妹』
撮影：古卿智英（34歳）　撮影場所：京都府立植物園（1994年6月）

コメント：こういう珍しい配置の花を見つけたのは、ひょっとしてぼくだけかなと思うと「ラッキー」とほくそえんでいます。題名は若草物語を意識しました。

寸評：構図がきちっとしていて、とても上手な写真です。

セガ賞

『ハーバーブリッジの下』 撮影：赤間千春（20歳）
撮影場所：オーストラリア・シドニー・ハーバーブリッジ（1995年8月）

コメント：私の夢のひとつでもある海外旅行に行ったときのものです。大砲のようなものが３つ並んでいて、ここに座って景色を見るとオペラハウスが見えます。
寸評：レンズつきフィルムで撮影とのこと。記念になりますね。

第6回フォトCDコンテスト開催決定！ 作品募集中

引き続き、第6回フォトCDコンテストを開催します。くわしくは下記の概要を参照して、どしどし作品を応募してください。なお、今回からサターンFAN主催となります。

★フォトCDコンテストの概要
・対象／プロ、アマ問わずどなたでも
・しめ切り／6月15日必着
・テーマ／自由（ただし、公序良俗に反しないもの）
・作品／オリジナルで未発表なもの。なお、著作権は本人に、版権は徳間書店インターメディアに帰属します。
・方法／35ミリの現像済ネガ（ポジ）かスライドとプリントした写真（応募作品は返却できません）。
・発表／8月発売予定のサターンFANで作品と共に発表。
・審査員／編集部、日本コダック、セガ・エンタープライゼス
・賞／コダック賞、セガ賞各１名

★応募方法
プリントした写真の裏に名前を記入の上、以下の項目を明記したメモを同封してください。なお、複数の応募は可能ですが、作品ごとに整理しますので、メモは作品ごとに１枚ずつ用意してください。送り先は、「サターンFAN編集部　フォトCDコンテスト係」まで。
①作品のタイトル　②カメラやフィルム等のデータ　③作品に関してのコメントを100～200文字程度　④撮影日時、場所　⑤氏名（フリガナをお願いします）と年齢、職業⑥〒住所と電話番号

主催／サターンFAN編集部
協賛／日本コダック株式会社
株式会社セガ・エンタープライゼス

MEDIA★STATION

ビデオ、LD、音楽CDからフォトCD、ビデオCDまで、アナタの気になる情報を一気に紹介！　欲しいものはみつかった？

VIDEO Vivid/國府田マリ子

國府田マリ子のファーストコンサートツアー“Vibid”の、平成7年11月5日に東京・渋谷公会堂でのツアーファイナルを収録したライブビデオ。カラー／Hifi／ステレオ／52分・発売中・4900円（キングレコード）。

VIDEO REAL BOUT餓狼伝説

ネオジオフリーク編集部監修によるの攻略ビデオ。全キャラ攻略やエンディングはもちろん、ゲームオリジナル声優総出演のショートドラマも収録。カラー／Hifi／ステレオ／90分・発売中・4800円（ポニーキャニオン）。

VIDEO CD THE BEATLES

THE MAKING OF HARD DAY'S NIGHT／A HARD DAY'S NIGHT HELP／

ビートルズの初主演映画『A HARD DAY'S NIGHT』と、主演2作目『HELP／』が、それぞれCD-ROM 2枚組のビデオCDになって登場。発売中・各5900円。同時に制作秘話や未発表映像を収録したメイキングビデオCD『THE MAKING OF HARD DAY'S NIGHT』も発売される。発売中・4900円（UERURA CORPORATION）。

ビートルス初主演の映画である「ビートルズがやってくる ヤァ！ヤァ！ヤァ！」のメイキングビデオCD

『The BEATLES 'A HARD DAY'S NIGHT』ビートルスの若い姿がよみがえる

『The BEATLES／HELP!』2作目の映画。『HELP!』というタイトルで公開された

PHOTO CD 卒業IIアルバム

3DOソフトとしても発売されている『卒業II～Neo generation～』の原画を集めたフォトCD。114枚の原画を、コスチューム別やシーン別、キャラクタ別のベストショットなどで検索できる。また間違い探しや、キャラクタの音声を使ったゲームなどのお楽しみ要素も含まれている。発売中・4800円（北部通信工業）。

CD 『YAMATO 2520』オリジナル・サウンドトラック

『宇宙戦艦ヤマト』シリーズから10年、構想も新しくリリースされたOVA『YAMATO 2520』のオリジナル・サウンドトラック。ニューヨークで録音された、全16曲が収録されている。作曲はデビット・マシューズ、音楽監督に羽田健太郎を迎えている。発売中・2800円（ソニー・ミュージックエンターテインメント）。

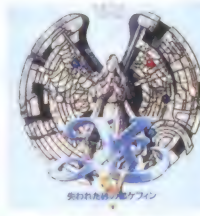
CD ブルーフォレスト物語～風の封印～

発売が待たれる3DO のRPG『ブルーフォレスト物語～風の封印～』のオリジナルサウンドトラックが発売されることになった。ゲームの世界観を重視したアジア風のサウンドがアレンジされていて、メドレー形式で収録されている。発売中・2000円（ポリグラム）。

CD TWO→(RE)MIX

TWO-MIXが今までに発表したシングルCD、『JUST COMMUNICATION』と『RHYTHM EMOTION』のリアレンジバージョンを3曲ずつ収録したミニアルバム。アレンジの違うバージョンのほか、インストゥルメンタルも収録されている。発売中・1500円（キングレコード）。

CD ミュージック フロム イースV～失われた砂の都ケフィン

SFCで発売されたRPG『イースV』のオリジナルサウンドトラック。BGM全56曲が収録されて、CD-ROM2枚組で登場する。全48ページにおよぶ、イースVの原案資料がついている。イースVエキスパートのサウンドも収録されている。発売中・3800円（キングレコード）。

CD アルバートオデッセイ外伝～LEGEND OF ELDEAN～

サターンで発売される本格派ファンタジーRPG『アルバートオデッセイ外伝』のオリジナルサウンドトラック。サターン版のオリジナル全曲にアレンジバージョンを加えて、CD-ROM 2枚組で発売される。ボーナストラックもアリ。発売中・2000円（ポニーキャニオン）。

CD ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

サイトロンの1500円シリーズの最新作は、ネオジオのアーケードゲーム『ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝』のオリジナルサウンドトラック。BGMはもちろんのこと、登場キャラクタのボイスやS.E.集も、完全収録されている。発売中・1500円（ポニーキャニオン）。

CD 女々しい野郎どもの詩

発売されて以来爆発的な人気を誇る、恋愛シミュレーションゲーム『ときめきメモリアル』のバッドエンディングテーマ。ゲームではカラオケモードだが、このCDでは早乙女好雄役の上田祐司が歌を歌っている。発売中・1000円（キングレコード）。

OVERSEAS★TOPIC

ワープの飯野社長と愉快な仲間たち（おい）が遭遇した、波瀾万丈な世界の旅の今回は総集編。世界の風を、みんなも感じてほしいな。

飯野賢治のハラハラワールド紀行　今回は総集編～♪

こんにちは、おひさしぶりです飯野です。『Dの食卓ディレクターズカット』と『ショートワープ』は遊んでいただけましたでしょうか？　ショートワープは1万本限定なので、お店になくて「なくなっちゃったぁー」と諦めている方もいらっしゃると思いますが、実はまだ1万本全部放出したワケではないので、「どうしても欲しい！」という人は、ゼヒお店で予約してみてください。必ず買えます。

ところで、今回は総集編ということで、今まで行ってきた世界中の都市を振り返ろう！という企画なのですが、実は本当はとある仕事でイギリスへ行く予定だったんですが、その仕事相手の方が日本に来ることになってしまい、イギリスに行く用がなくなってしまったのです。と、いうワケでイギリスに行ってもいないのにイギリス・フィッシュ＆チップス紀行が書けるワケもなく、このような総集編というカタチになったのでした（バラしてどうする）。

いやー、しかし行きましたね。『Dの食卓2』の取材だか、遊んでいるのか、気分転換だかわからないという声もありますが、ドイツにはじまり、イタリア、ルーマニア、フランス、アラスカ（それは関係ないだろ）とあちらこちらへ行きました。振り返ると、ドイツはビールとソーセージ、イタリアはパスタとジェラート、ルーマニアは現地の子供達とミックスグリルと素朴な列車、フランスは空港のコーヒーと凱旋門、アラスカは怪しい観光ガイドと犬ゾリとオーロラという、サッパリ「Dの食卓」とは関係ない思い出ばかり出てきます。では、なんで取材に行くんだろうか？　というと、〈空気を感じたいから〉なんです。もちろん、各地のお城に行ったりしてかなり細かい取材はします。写真だけでも、もう1000枚以上はラクに撮りました。内容的にはメインはそっちです。ですが、僕が本当に味わいたい、またウチのスタッフに味わってもらいたい、というのは〈空気〉なんです。これは、例えばアメリカに行ったことがある方はわかってくれると思いますが、アメリカに行っても日本とは空気が違うんですね。それは太陽の光とか食べ物とか人々の接し方とか湿度とかいろんないい方ができますが、まぁそれが空気なのです。日本のそれとはえらく違うんです。それもヨーロッパの、しかも田舎（都会はあまり東京と空気が変わりませんが）に行くと、かなり空気が違います、日頃味わうそれとは。僕は、その空気で作品が創りたいんです。その空気で満ちた世界が描きたいんです。それは本でいくら「ルーマニアという場所は……」と読んでも伝わることではないし、僕がスタッフに「フランスのこの場所はね」なんていっても伝えられるものではないんです。そもそもモノではないんですが、空気ですから。そのなんだかわからない、香りとか雰囲気とかを味わうために実際に現地へ何度も何度も出向いたワケなのです。

しかし、本当にヨーロッパの田舎というのは面白いんで、こういう僕の今までの話を読んできて「面白そう」と思ってくれたり、僕のいっていることで「なるほど、そうかもね」と考えてくれたり、僕らの作品で「お城もキレイね」などと感じてくれたら、ゼヒ行って欲しいです。例えば、ドラキュラというものに興味を持ってくれてルーマニアに行ってくれてもいいですし、お城というものに興味を持たれてフランスでもいいですし、食べ物に興味を持たれてドイツとかイタリアでもいいんですが、ゼヒその本物を味わって欲しいなぁと思います。んで、できれば田舎がいいです。僕は思うんですが、フランスに行って、パリでお買い物をしてパリ近辺で観光をして帰ってくるというのはかなりもったいないことだと思います。日本でも東京や大阪よりも、小樽とか長崎の方が面白いでしょ、おなじことです。そこには、その空気が満ちあふれています。で、その田舎なんですが、できれば列車で行かれるのがいいと思います。いまだにフランスやルーマニアの列車での旅のことは忘れません（え、たいして時間も経っていないから当たり前だって）。だけど、ドイツでは車の移動だったので、そういう、人とふれあったり、切符を買うのにも困ったり、途中の駅でモノを買ったりなどの列車の面白さがないので、なんだか途中のポイントの観光地やお城だけが記憶にあって、旅をしたという感じがしません。ので、僕は絶対列車をオススメします。自由がきく車ではなく、決められたレールの上を走る列車というものもナカナカいいもんです（ゲームに対する映画みたいなものですね）。それで、泊まるところは安いところでいいです。もちろん、安すぎると治安の問題とかがありますが、高い必要はないというコトです。と、いうのも日本と違って安くても、結構豪華で広いんです。で、そのお金をレストランなどのおいしい食べ物にまわすべきであると僕は思うんです。やっぱり、その地方に行ったらその地方の食べ物を味わって、一緒に飲んで、その文化を感じるべきだなぁと思います。

まぁ話も長くなってしまいましたが、ホントにヨーロッパはいいところなのでゼヒみなさんにも行って欲しいです。今やディスカウントチケットのオカゲでフランスなんかも10万円ちょっとで行けるワケですしね。ゲームよりもある意味リアルというものは面白いですよ。で、行ったらゼヒお手紙ください。感想やおすすめポイントを教えてください。それでは、また、どこかで。

P. S.　もしかしたら、世界のどこかで。

イタリア・コロッセオ在住のお猫さまたち。なんと二百匹くらいいるそうです。まあ、カワイイから許す

成田空港にて、我らが飯野さんの御尊顔。これから長くて短いヨーロッパ、あちこち取材に出発～の図。いってらっしゃーい

COFFEE★BREAK

始まりの季節、春なんである。ということで、期待の大作RPG『BFS』の原作者、伏見氏に「春」について語ってもらおう。

こんにちは、伏見健二です。

「ブルーフォレスト物語〜風の封印〜」へ大きな声援をいただいて、本当にありがとう。現在、僕はＢＦＳの次のプロジェクト……テーブルトークRPG「ブルーフォレスト物語－2nd（仮）」のゲームデザインが始まって、忙しい思いをしています。久しぶりに作るボックス入りのRPG、夏までにはホビーショップの店頭に並べることができるはずです。もちろん小説の次回作も……。

しかし……眠いですねえ。

春眠、暁をおぼえず、という言葉は僕のようなもの書きにとっては、また違った意味になってしまいます。

冬の寒さの中で凍えながらも、コタツにノートパソコンを２台くらい持ち込んでやっきになって徹夜作業をしていた時期から、なんともけだるい温かさをもった春の夜へとかわってゆくと、気づかないうちに緊張感が解けて、なんとも幸福な眠気が身体に侵入してくるという感じがします。

暁をおぼえず、とはすなわち「明け方に起きることができない」という意味ではなく「明け方にはつい寝てしまう」ということ。明け方に仕事を終えて、満足感と共に原稿をメールし、朝刊を読んでから昼まで眠るというパターンが、ついコタツにくるまって眠り込み、あまつさえ起きるのが昼過ぎ、お腹が空いて目が覚めるなんていうドジを踏みかねないわけです。

じゃあ、そもそも徹夜なんかせずに昼に仕事すればいいじゃないか、という声が聞こえてきそうですが、なかなかそう杓子定規にはいかないのがもの書きの生態なんです。打ち合わせや取材、そして僕の所属するＦＥＡＲの役員会や部長会に開発部ミーティング、あるいは楽しみにしていたゲームが（王国のグランシェフ!!）発売された後などは、おのずと仕事時間は深夜に追いやられてゆきます（おいおい）。

それもこれも、春のせいです。いや、ホント。

春って、なんとも混沌とした季節だと思いませんか？　けだるい眠気と浮き立つような気持ち、期待感と不安感、静寂と活気、なにもかもが入り交じって、物事を予定通りに進ませないような、そんな季節です。ただのんきにしているだけでは、すべてが変化の中に巻き込まれていってしまいます。

だから、春は好きでもあり、嫌いでもあります。

うーん……小学生のときのすごく嫌な出来事で、新しい学年が始まったとき、初めの数日を病気で休んでしまったことがありました。新しいクラスがどこか判らずに登校するときの不安感。「登校したらまず職員室に来てください」という事務的な電話。とりのこされた孤独感。いっそのこと、このまま登校拒否してやろうかと思ったことがありましたね。もうこれは、精神的外傷（トラウマ）です。

ましてや春には、人の心を幾倍にもセンシティブにさせる力があるようです。それは狂気にも近く人の心を惑わす魔力。そのとき、小学生だった僕には、春の暖気がさながらモーツァルトの歌曲の魔王のような、気だるい誘惑で人を苛む悪意の存在のように思えたものです。

ことに４月という月は、様々な意味でストレスが多い月であることは「五月病」の存在が表し示しているではありませんか。春に頑張りすぎてしまうと、夏の訪れの前にグッタリしてしまいますよ。

そんな春の魔力に抗するには……実はおおらかな気分で良く眠り、よく楽しみ、春の混沌に身を任した上で、春が過ぎるのをのんびり待つしかないのかもしれませんね。怠けたいときには心の奥底に怠けたいなりの理由があるわけですし、眠りたいときには身体のどこかに眠りたいだけの理由があるわけです。

最近、人に迷惑をかけることをあまり恐れなくなりました（笑）。うまく説明できないんだけど、この変化が悪いことではないことだって、判ったのです。

えー、小学生の時の欠席事件のあとはどうなったかといいますと……結局、僕がそんなに不安に思うこともなく、新しいクラスにも前の学年の知り合いが何人か来ていたわけですし、面倒見のいい学級委員の女の子なんかが世話を焼いてくれて、なんの問題もなく友達もできたのでした。

☆

編集部　春はやっぱり、誰でも「眠い」んですね、うんうん。ぽわぽわとした雰囲気の中、芝生に寝っ転がってうたた寝をする……ああ、至福。桜餅なんかがあったりすると最高かもしれない……。そんなわたしは、元から春の魔力に逆らおうともしていませんね（笑）。やっぱり、春はいいもんです……。

イラスト／相沢美良

イ ラスト★コンテスト

シリアス路線とお笑い路線、どっちが強いか？　編集部員の趣味が如実に現れた『BFS』のイラストコンテストの結果なのである。

〈栃木県／あおいルリ〉サービスしました なラクジ&ラトーナ

1位

〈長崎県／あるまじろ〉文句なしに、ダントツでトップの座を飾りました。ちっちゃいラクジとスズナに人気集中。背景のイルカも大好評でした。すっかり常連のあるまじろさんですが、技術的にもどんどん上手になってますね

2位

〈北海道／とどりん平野〉まさか2位に入るとは思わなかったシリーズ、前回のプリメ2のアイスボールに続いて第2弾です。だれか、コレをおめんにしてかぶってくれい

〈茨城県／うぇんでぃー〉カラートーン使用のイラストです。ラクジの変大、ブリッツをけしかけられるヴァルエルスの図。ラクジってば、じつは安産型……？（ウソ）

3位

〈大分県／SASARU〉鎧を着込んだラクジットがカッコいいです。「ヴァルはどうでもいいけど、ラクジがカッコいいからこれ！」（松下電器・広報担当M．T女史）

〈滋賀県／うなばら〉意外と少なかった、ラクジットひとりだけのイラスト。美人ですな～

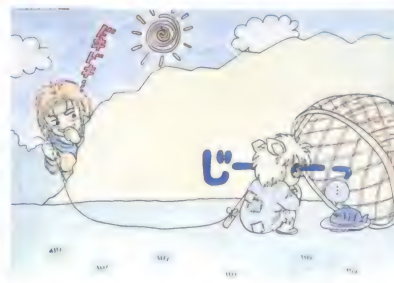
〈茨城県／氷凍〉イラストも好評たけど、裏のマンガもいつも大好評な氷凍さん。今回は、その裏面も見せちゃうぞ！

〈京都府／竜騎猫遊団〉超トアップのゴブリナ改めサザンカ（スズナ命名らしい）。でも彼女、かわいいですよね　ぬいぐるみ、作ってくれないかな

〈山形県／土田美由貴〉油絵タッチのヴァルエルス&サザンカ。あったかい雰囲気でよいです

〈鳥取県／前田藍〉ふわふわっとした感じのスズナ。かわいいです

〈千葉県／浜崎洋子〉憂いを含んだ表情の、エテルシア王女シュラインのイラスト。じつはシュライン様のイラストは、これを含めて2枚しかなかったのでした。しくしく、シュライン様、好きなのに……

〈富山県／松下幸〉3等身にデフォルメされたメインキャラの集合イラスト。じつはCGだったりして

〈北海道／とどりん平野〉「餌付け」からイメージされる、ヴァルのサザンカ捕獲行動とのこと（笑）。実際はもっとフツーに拾われますが、おもしろいので採用

R EADER'S ★ CLUB

読者のみなさんのお便りがつくるこのコーナー。ユーザーのご意見番、プロジェクト係もこちらです。

●『ソード&ソーサリー』って、2作目の予定とかは全然、ないのでしょうか？　なんだかもったいないです。キャラクタも、かなりレベル高いと思うんです。だからもっとしゃべらせたり、キャラ同士のイベント（交流）作ったり……。なんだかもの足りませーん。ホントにもったいない。私が十分に遊べてないだけかなぁ？　でも魔法や魔神はもっとストーリーにからんできてもよかったのでは……

〈富山県／松下幸〉とってもカワイイ、CGのローラ。このスロットに1時間かかったのは私だけ？

と思うんです。これはマイクロキャビン様に言うべきことなんでしょうか……でも、"2度逢いたい彼ら" がいるんですぅ。

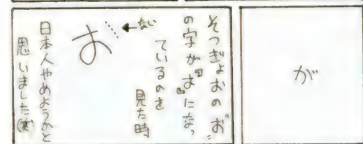
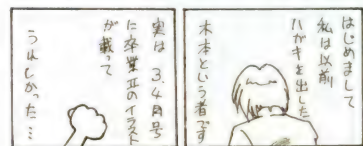
（京都府／竜騎猫姫団）

じつはこれはイラストハガキの裏に書いてあったメッセージなのですが、スペースの都合でイラストをのせられなかったので、メッセージだけ採用させてもらいました。残念ながら、3DOで『ソード＆ソーサリー２』が出る可能性はほとんどないのです。年末に出るハズの、M2に期待…… といったところでしょうか。

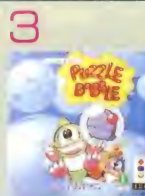
●私は『フロポンワールド（仮称）』にはまってます。本当はコストパフォーマンス大賞もフロポンワールドにあげたい。ちなみに、『宇宙生物フロポン君3/2』で109億を出しましたが、レベルはどの程度でしょうか？

（大阪府／竹内奈美恵）

私も、だいぶフロポン君２に時間を費やしました。ちなみに109億点、スゴイっす。フロポン君ピンバッチをあげちゃいましょう。

〈沖縄県／彩恋人（さいれんと）〉かわいいんでござる〜、で採用

〈北海道／木本博之〉う、お名前間違えてましたね、ゴメンナサイ（汗）。ちなみにサターン版S&S、じつは買おうと思っているのは秘密（なってないって）

マイクロキャビンからプレゼント

本誌が旅立つことを知ったマイクロキャビンさんから、読者用にプレゼントをいただいた。嬉しい限りである。内容は、１.ソード&ソーサリーのクリアファイル（30名）２.ソード&ソーサリー（１名）３.パズルボブル（１名）４.プリンセスメーカー２（１名）だ。応募方法は、ハガキに必要事項を書き込みの上、MCプレゼント係として希望の番号を書いて送ってください。５月８日しめ切り。

3DOソフト開発プロジェクト・出張所

移植希望を集計し始めてから、トップを独走状態で走り続けた「ストZERO」。ZERO2も出ましたね〜。

〈富山県／松下幸〉カワイイCGシリーズ第3弾。こーゆーの、個人的に大好きなんです

〈栃木県／あおいルリ〉編集部でも何人もがＥＶＡにハマってます

3DOソフト移植希望ランキング

ランク	タイトル	メーカー	ポイント
1位	ストリートファイターZERO	カプコン	14.8%
2位	同級生シリーズ	エルフ	7.2%
3位	スナッチャー	コナミ	6.5%
4位	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス	5.8%
5位	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア	4.1%
6位	ときめきメモリアル	コナミ	3.4%
7位	バーチャファイターシリーズ	セガ	3.0%
7位	レイブレーサー	ナムコ	3.0%
9位	シムシティ2000	イマジニア	2.7%
10位	アローン・イン・ザ・ダーク3	インフォグラム	1.7%

表紙の榊原さんの不思議な作品(CD-ROM)

フランキーくんの産みの親である榊原さんの作品集が6月に出る予定だ。内容は、3DOマガジンの表紙やインフォメーションページに使われたCGや未発表のCGを含めたCG集と、「THE DOGGY」というインタラクティブムービー(?)が入ったもの。とってもミョーでカワイイのだ。Mac版とWINDOWS版で出る予定。

このいかにも怪しいのがDOGGY。編集部で大人気

ぜひ一度、この不思議な感覚を味わってほしいな

〈京都府／どうもネコです〉まだ先が見えてこないM2だけど、期待したいね

〈埼玉県／LCL〉思い通りにはいかないところがおもしろさでもあるよね

〈東京都／アミノ酸の大冒険〉ご、ごめんなさいごめんなさいごめんなさいっ

THER★INFORMATION

ゲームやビデオのケーブルだらけで、部屋に足の踏み場もないというアナタに朗報！　プレゼントへの応募も待ってます☆

コードレスハンディカムステーションシステム＆ヘッドホン

ビデオカメラやゲーム機、各種AV機器の映像、音声信号を赤外線でコードレス伝送してくれる、コードレスハンディカムステーションシステムがソニーから発売された。受信用、送信用の２つのユニットから成っていて、送信側のAV端子にいろいろなAV機器を接続すると、5mまでの距離ならコードレスで送信してくれる。また受信側にもAV入力端子がついているので、簡易セレクターにもなる。これさえあれば、長いケーブルに足をひっかけてしまう心配も減るだろう。ビデオカメラに使う場合は、ハンディカムステーション端子つきのビデオカメラであれば、ワンタッチで装着可能だ。2万9800円、発売中。

同じコードレスのシリーズでおすすめなのが、このコードレスヘッドホンシステム。アルカリ単３乾電池１本で、連続100時間の使用が可能なスグレモノ。薄型トランスミッターとセットで8800円、発売中。問い合わせは、☎03-5448-3311（ソニー）。

125gという軽量もうれしいコードレスヘッドホン。ハンディカムステーションと規格が同じなので、音をモニタできるところがポイント

最近の家庭の居間にありがちの、接続コードがこんがらがった状態を解消してくれるコードレスハンディカムステーションシステム

プレゼント

応募方法はハガキに(1)ほしいプレゼントの番号と賞品名(2)〒住所(3)氏名(4)年齢(5)電話番号(6)200字程度の3DOハード、ソフト、周辺機器、いずれかの感想、の6つを記入して「プレゼント」係まで送ってください。しめ切りは5月8日必着。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

	賞品	人数	提供
1	ブルーフォレスト物語〜風の封印〜ポスター	★10名様	提供／松下電器
2	ブルーフォレスト物語〜風の封印〜下じき	★10名様	提供／松下電器
3	卒業II アルバム（フォトCD）	★3名様	提供／北部通信工業
4	Vita Nova（音楽CD）	★5名様	提供／日本クラウン
5	ブルーフォレスト物語〜風の封印〜カレンダー	★20名様	提供／松下電器
6	『Dの食卓』ワールドガイド	★5名様	提供／徳間書店インターメディア

1

3

4

2

5

6

●すべてのあて先はこちら
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア
3DOマガジン編集部　○○係
※Ｍ２への希望などのお便りもお寄せください。

当選者発表

●3DOマガジン3-4月情報号当選者（発送は編集部）
●ソード&ソーサリーのミュージックサンプルCD（１名様）＝〈埼玉県〉関谷正／●誕生〜Debut〜PUREのポスター（10名様）＝〈北海道〉吉田拓也〈宮城県〉高橋光哉〈埼玉県〉長野秀隆〈東京都〉浅井教子〈新潟県〉藤野義孝〈岐阜県〉水野高也〈大阪府〉吉尾高史〈兵庫県〉加治佐真一〈鳥取県〉上田浩志〈鹿児島県〉安藤健一／●DEFCON5のTシャツ（１名様）＝〈東京都〉清水克己／●N.O.Bのカレンダー（10名様）＝〈青森県〉高橋和也〈岩手県〉伊藤勝明〈福島県〉神谷由貴〈群馬県〉永田俊樹〈山梨県〉神田真弓〈福井県〉渡辺慎一郎〈静岡県〉佐野祐伸〈三重県〉三谷孝幸〈大阪府〉佐山忍〈岡山県〉山田留美子／●N.O.Bの腕時計（10名様）＝〈北海道〉柚木綾子〈岩手県〉佐々木雄一〈茨城県〉横須賀靖子〈東京都〉佐藤文夫・片山健介〈愛知県〉加藤彰〈三重県〉上田清隆〈大阪府〉森江由起子・保田喜美子〈長崎県〉植田正悟／●ブルーフォレスト物語〜風の封印〜のカレンダー（5名様）＝〈東京都〉安藤昌美〈神奈川県〉白川修司〈岐阜県〉橋本太一〈大阪府〉伊藤浩俊〈兵庫県〉村澤隆一
●第23回（１月期）3DOクラブ入会者オリジナルグッズ当選者（発送は3DOジャパン）
●3DOボールペン（20名様）＝〈北海道〉川原靖彦・大谷方二・吉田拓也〈岩手県〉中村聡子〈茨城県〉安達克己・吉田淳〈千葉県〉安西真一〈東京都〉高橋慎治・今野祥〈神奈川県〉一ノ瀬康弘・加藤正幸〈静岡県〉若林隆司〈愛知県〉高須利明・五十里茂〈三重県〉増田美也〈大阪府〉稲富英治・坂本茂〈兵庫県〉木虎直哉・富依千貢〈山口県〉田崎浩之／●3DOCDケース（10名様）＝〈北海道〉田中光雄〈福島県〉片野俊正〈茨城県〉渡辺広明〈東京都〉海老沢金蔵〈長野県〉中田明斗〈静岡県〉田辺武志〈滋賀県〉山本修〈広島県〉吉岡温理〈徳島県〉西内務〈福岡県〉長田富夫／●3DOウォッチ（10名様）＝〈千葉県〉石岡泰一〈東京都〉諸田孝俊〈神奈川県〉荒井玲〈長野県〉横内康之〈愛知県〉各務彰孝〈京都府〉渡辺巌雄〈大阪府〉森大輔〈大阪府〉鳥居純一〈兵庫県〉石井美代子〈岡山県〉平田真一／●3DOTシャツ（10名様）＝〈宮城県〉吉野精一〈山梨県〉長尾昭宏〈福島県〉本田充英〈静岡県〉幸田和敏〈愛知県〉三浦正俊〈岐阜県〉今泉将幸〈大阪府〉沢井美和〈兵庫県〉藤沢浩史〈和歌山県〉宮楠和秀〈福岡県〉岸名英海
●第24回（２月期）3DOクラブ入会者オリジナルグッズ当選者（発送は3DOジャパン）
●3DOボールペン（19名様）＝〈北海道〉井川聖一〈山形県〉田中明仁〈秋田県〉石井史知〈福島県〉清野武彦〈栃木県〉古瀬秀司〈群馬県〉平井広文・茂木裕一〈東京都〉斉藤登・一岡義宏〈神奈川県〉笠村寿男〈山梨県〉志村英重〈新潟県〉桑野真〈愛知県〉高橋謙二・酒井祥吾〈京都府〉北村智史〈大阪府〉斎藤哲智・山中貴子〈広島県〉金光恵子〈熊本県〉白坂秀夫／●3DOCDケース（10名様）＝〈北海道〉柏木寛美〈茨城県〉細野泉〈東京都〉津島玲子〈神奈川県〉安藤博一〈愛知県〉茂井守〈奈良県〉川内和男〈和歌山県〉岡田哲朗〈広島県〉大下庄司・桶川孝史・村上靖夫／●3DOウォッチ（10名様）＝〈北海道〉加藤大樹〈千葉県〉石本和徳〈東京都〉王子賢一・宮腰英之〈神奈川県〉考樹玲都〈愛知県〉佐々木将人〈大阪府〉上野健一・甲斐一〈広島県〉玉谷江子〈沖縄県〉知花喜人／●3DOTシャツ（10名様）＝〈北海道〉沢田武〈岩手県〉宇津宮利至〈千葉県〉山岸佳子〈富山県〉大森正伸〈静岡県〉鈴木都真〈三重県〉橋本康弘〈大阪府〉荒田寛道〈兵庫県〉小川雅士・片山敦雄・曲渕覚

ACK★NUMBERS

バックナンバーに関するお問い合わせは徳間書店インターメディア販売部（☎03-3573-8613）までお願いします。

直販のみです

創刊号、'94 7−8月号、'94 9−10月号は残部稀少のため書店では取り扱っていません。販売部に直接お問い合わせください。

●創刊号 5−6月情報号

付録CD-ROM付……………………980円

All About 3DO：日本版リアル徹底解剖紹介ほか●The Story of 3DO：ハードメーカーのソフト戦略ほか●Software Express：ウルトラマンパワード／チキチキマシン猛レース／京都鞍馬山荘殺人事件／ペブルビーチの波濤／ザ・ライフステージ／トータルエクリプス／鉄人／クラッシュ・アン・バーン／時を超えた手紙ほか●LIVE／ 3DO MAGAZINE# 1

●'94 7−8月情報号

……………………………………………680円

All About 3DO：三洋電機3DO／周辺機器／フォトCD●The Story of 3DO：ローカライズの現場●Software Express：ジュラシック・パーク・インタラクティブほか●The Guide：鉄人／ドクターハウザー／トータル・エクリプス／京都鞍馬山荘殺人事件／ドラゴンズ・レア／バーチャル・ホラー〜呪われた館〜／娯楽の殿堂／ウルトラマンパワードほか

●'94 9−10月情報号

付録CD-ROM付 ……………1280円

SCOOP／：年末来春発売予定のソフト特集●All About 3DO：ゴールドスター、サムソン、三洋電機の3DO●The Story of 3DO：CESレポート●Software Express：ショックウェーブ／ロードラッシュ／信長の野望・覇王伝ほか●The Guide：パワーズキングダム／アローン・イン・ザ・ダーク／スーパー・ウイングコマンダーほか●LIVE／ 3DO MAGAZINE# 2

●'94 11月情報号

……………………………………………680円

SCOOP／：年末来春発売予定のソフト特集●All About 3DO：エレショーで新型REAL参考出品●The Story of 3DO：REAL海外を行く●Software Express：Jリーグバーチャルスタジアム／スーパーストリートファイターII Xほか●The Guide：ロードラッシュ／ショックウェーブ／信長の野望・覇王伝／アローン・イン・ザ・ダーク／宇宙生物フロポン君／シャドー・ウォリアーほか

●'94 12月情報号

付録CD-ROM付 ……………1280円

SCOOP／：NEW REAL FZ-10のすべてほか●All about 3Do：ビデオCDアダプター特集●The Story of 3DO：変貌する次世代機のソフト作り●Software Express：オーバードライビンほか●The Guidi：西村京太郎トラベルミステリー「悪逆の季節」／アウター・ワールド／グレートサッカーキッド／ウイニングポストほか●LIVE／ 3DO MAGAZINE# 3

●'95 1−2月情報号

付録CD-ROM付 ……………1480円

特集：全150 3DOタイトル購入ガイド●All About 3DO：最新周辺機器情報●The Story of 3DO：「面白いゲームを作る／」こと●Sofoware Express：スターブレード／オーバードライビン／Dの食卓／幽☆遊☆白書ほか●The Guide：スーパーストリートファイターII X／Jリーグバーチャルスタジアム／卒業FINAL／シュトラールほか●LIVE／ 3DO MAGAZINE# 4

●'95 3−4月情報号

……………………………………………980円

SCOOP／：GEX／Dの食卓／ポリスノーツほか●AllAbout 3DO：3DO BLASTER for DOS/V ほか●The Story of 3DO：ソフトの価値を測るもの●Software Express：サムライショーダウンほか●The Guide：スターブレード／幽☆遊☆白書／オーバードライビン／アイドル雀士スーチーパイSpecial／AD&D ロストダンジョン／上海 万里の長城／卒業FINALほか

●オール3DO ソフトカタログ

……………………………………………980円

○期待の新作ソフト大紹介!!：GEX／三國志Ⅳ／爆笑オール吉本!!クイズ王決定戦／美少女戦士セーラームーンS／Dの食卓／紺碧の艦隊／スーパーリアル麻雀PIV＋相性診断／クレヨンしんちゃんパズル大魔王の謎ほか●オール3DO ソフトカタログ：ジャンル別全106本紹介●3DO GAMES攻略SPECIAL：3DO ゲームのおもしろさをギュッと濃縮大攻略!!

●'95 5−6月情報号

付録CD-ROM付 ……………1480円

SCOOP／：ショックウェーブ：オペレーション・ジャンプゲート●All About 3DO：3DO ライフをエンジョイするための周辺機器のすべて●The Story of 3DO：ソフトの「桃栗三年柿八年」●Software Express：Dの食卓／MYST／紺碧の艦隊ほか●The Guide：三國志Ⅳ／サムライショーダウン／ドラゴン・タイクーン・エッジほか●LIVE／3DO MAGAZINE# 5

●'95 7−8月情報号

付録CD-ROM付 ……………1480円

SCOOP／：'95 SUMMER→WINTER 特報／ 速報／ 新作情報満載／●ALL ABOUT M2：M2のすべて●Software Express：GEX／リターンファイアー／おやじハンターマージャンほか●The Guide：Dの食卓／紺碧の艦隊／MYST／爆笑オール吉本!!クイズ王決定戦／トゥインクル・ナイツ／ポリスノーツ・パイロットディスクほか●LIVE／ 3DO MAGAZINE# 6

●'95 9−10月情報号

付録CD-ROM付 ……………1480円

おっかけBIG GAMES：ブルー・シカゴ・ブルース／ブルーフォレスト物語〜風の封印〜ほか●ALL ABOUT M2：M2に迫る!!●Software Express：ソード＆ソーサリー／ポリスノーツ／アローン・ザ・ダーク2ほか●The Guide：GEX／テーマパーク／ショックウェーブ：オペレーション・ジャンプゲート／リターンファイアーほか●LIVE／3DO MAGAZINE# 7

●'95 11−12月情報号

付録CD-ROM付 ……………1480円

おっかけBIG GAMES：Dの食卓ディレクターズカットほか●ALL ABOUT M2：M2に迫る!! PART2／ソフトハウスM2アンケート●Software Express：Jリーグバーチャルスタジアム'95／FIGP／シンジケートほか●The Guide：ソード＆ソーサリー／アローン・イン・ザ・ダーク2／フロポンワールド（仮称）ほか●LIVE／ 3DO MAGAZINE# 8

●'96 1−2月情報号

付録CD-ROM付 …………1480円

新春特集／M2を語る：松下電器 立花事業部長（対談）ワープ 飯野賢治社長●Software Express：Dの食卓ディレクターズカット／飯田譲治「ムーンクレイドル」／卒業II〜Neo generation〜SPECIAL／プリンセスメーカー2ほか●The Guide：ポリスノーツ／Jリーグバーチャルスタジアム'95／FIGP／ブレードフォース／ブラッドエンジェルス／シンジケートほか●LIVE／ 3DO MAGAZINE# 9

●'96 3−4月情報号

付録CD-ROM付 …………1480円

特集／M2のそこが知りたい／●Software Express：ブルーフォレスト物語〜風の封印〜／誕生〜Debut〜PURE／王国のグランシェフ／サイベリア／キャプテンクエーザーほか●The Guide：プロ野球バーチャルスタジアム／卒業II〜Neo generation〜SPECIAL／プリンセスメーカー2／The Tower／飯田譲治「ムーンクレイドル」／閉ざされた館／パズルボブルほか●LIVE／ 3DO MAGAZINE# 10

from 3DO★WORLD

3DOマガジンは残念ですが、今号で旅に出ます。そこで3DOに関わる方に特別の編集後記に寄稿頂きました。みなさん、ありがとう！

以下にご紹介するのは、３DOに関わってきた方々のメッセージです。約100名の方に一斉にFAXでお願いし、寄稿希望の方で、締切りに到着した方々のものを掲載しています。順番は編集部到着順です。

●ちょっとひかえめですが、とってもかわいくって有能なマシン。もちろんソフトは「いいやつがそろってる！」って感じです。もっと世間に目立たせてあげたいなー。と思う毎日です。(松下電器産業／インタラクティブメディア事業部／宣伝企画グループ／徳永雅美)

★アメリカ生まれということもあるかもしれないのですが、今まで３DOに抱いてきたイメージをひとことで表せば、"Cool！"。これからもそんなイメージの似合うマシンであってほしいです。(松下電器産業／インタラクティブメディア事業部／宣伝企画グループ／横山謙)

♥いろんなソフトを出してきた３DO。弊社もいろいろ作りました。ライフステージ、パワーズキングダム、S&S、etc……みんな思い出深い日々でした。でも、まだ終わったわけじゃない!! これから、これから、そうだよね。(マイクロキャビン／営業本部／嵐の広報東山)

♣３DOもやっといいソフトが出てくるようになってきたところだったのに残念。「責任」という言葉に思いを馳せる。「Dの食卓」に出会えたのが大きな収穫。北根さんを始め、いい編集部でした。本当にご苦労さま。(バショウ・ハウス／取締役／加藤久人)

♠３DOの思い出というとやはり海外出張の多さが印象に強いですね。観光目的で入国したカナダに半日(しかも夜に！)しか滞在せず入国審査のおじさんに怪しまれたことや、イギリス経由でニューヨーク、ロサンゼルス、成田と図らずも世界一周したこと等々(笑)。(ティーアンドイーソフト／ソフトウェア営業部／副部長／吉川泰生)

◆うーん。３DOってフェイドアウトじゃなくて、ブチッと千切れたみたいに、消えていくようで……。本誌はユーザーにとってはとてもイイ雑誌でしたと思います。Ｍ２誌が出るならば長寿を懇願懇願。がんばって松下さん。(執筆一般／加川 良)

●もっとたくさんソフトをリリースして、たくさん紹介記事とか書いていただいて、広告もバンバン出したかったのですが、当初の計画通りには事態は進展しませんでした(哀)。編集部の皆様お疲れ様でした。(ハミングバードソフト／販売推進部／企画・営業課長／河内佳一)

★プレ創刊号の時代から３DOマガジンにかかわってきた者として休刊はとても残念です。でも３DOはいつかきっと再評価される時がくると思います。その時にそなえて僕らも力を蓄えます。長い間御苦労様でした。(博報堂／マルチメディア事業室／企画制作スタッフ／矢嶋弘毅)

♥３DOマガジンの暗号化ディスクが来る度に、バナー画面の、ペンギンのペンちゃん(私はそう呼んでいる)のポーズが、いつも楽しみでした。Ｍ２でパワーアップしたペンちゃんを期待しています。またね、ペンちゃん！(３DOジャパン／ディベロッパーサービス課／コーディネーター／斉藤和歌子)

※(編集部注)バナー画面とは、ディスクを立ち上げたときに最初に出る画面のことです。

♣何回か本誌付録CDのお手伝いをさせて頂きました。とても思い出深いものがあります。編集部の皆様ご苦労さまでした。でも３DOは健在だしＭ２も控えています。またM2 Magagine？でお会いしたいですね。(スタジオプロスペクト／開発部／SE／勝水幸人)

♠３代目プログラマの藤井です。付録CD作成に関わったのは#７からですが、毎回時間との戦いでした。今では去年のクリスマスに編集部の人とモニタの前でケーキを食べたのも良い思い出です。皆さんお疲れさまでした。(サテライト／プログラマ／藤井要)

◆北根さん、そして編集スタッフの皆さん、ご苦労さまでした。ハードが伸びなければ、雑誌も伸びないという宿命の中、皆さんの健闘ぶりには本当に頭が下がります。また次の雑誌でも頑張ってください。(ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／マーケティング部／森笠恒明)

●Thanks for supporting the ３DO titles. We still have a big dream and please remember we will return to your heart again.(松下電器産業／インタラクティブメディア事業部／大西陽彦)

★メーカーとしては、新たな挑戦、ユーザーとしては新しい感覚を楽しみました。弊社シアターアドベンチャーゲームは特に、ゲームを殆どプレイしたことがないお客様が遊ばれていることが多く、本誌は強～い味方でした。(パック・イン・ビデオ／PCソフト部／主任／石川真理子)

♥北根さんを始め編集部の皆さん、ご苦労様でした。３DOがなければ、今のゲーム業界の発展もなければ、弊社もここまで存在できなかったと思います。必ず、また戻ってきて下さい。いつまでも待ってます!! 寂しい！(BMGビクター／インタラクティブ・エンタテインメント事業部／開発・宣伝・サポート／黒沢美津子)

♣３DOマガジン、旅に出てしまうんですね。当社も「Ｖゴールサッカー'96」を発売したばかりというのに(泣)。Ｍ２を含め３DOの未来が開けていただけに残念です。何はともあれ、編集部の皆さんお疲れ様でした。(テクモ／コンシューマー事業部／水上賢治)

◆３DO！ 初の32ビットゲームのデビュー。大いなる刺激は、CPゲームを更にステップアップさせ文化の域を築こうとしています。この刺激に乗っかっている想いと供に、担った３DO代表誌としての責誌へ感謝!!(三洋電機／PC企画部ソフト企画課／主任／土井功)

●みんなにわかって欲しかった。見た目はハデではなかったけれど、真面目なマシンでありました。ぶつぶつ言って作ったゲームは、しみじみ心に残ります。３DOありがとう。(オクタゴン・エンタテインメント／プロデューサー／小田悠貴)

★初めて３DOのデモを見たときの衝撃を、僕は忘れはしません。新しい時代の到来を強く感じました。そして、それが現実となり日常化した時、また、果てしない新しい時代へと旅立つのですね。夢と希望と愛情を抱いて。(ポニーキャニオン／法務部(前 マルチメディア事業部)／有元和彦)

♥マルチソフトが初めてリリースしたゲームソフトが３DO版メガレースでした。そういった意味で３DOには特別な思い入れがあります。最近寂しくなったような気がする？充電期間に入っただけですよ。(マルチソフト／企画室／マネージャー／菅野修)

♣エンターテインメントソフトの新しい可能性が生みだされるには、また、ソフト市場が成長するためには、複数のプラットフォームが競合する状態が必要だと思います。Ｍ２には大きく期待しています。(光栄／SP本部／広報担当／高津弘樹)

◆諦めずに、３DOの情報を発信・受信してくれた皆さんに感謝します。私たちがこだわってきた事、それでも実現できなかった事、それらの焼け没栗はまたどこかで火がつきます。狼煙があがったら、きっとそれが合図です。(３DOジャパン／広報課／主任／福田桐枝)

●３DO、噂、D、希望、トリップ、衝撃、怒、勇気、努力、裏切、金川さん、夢、発見、柴田さん、出会、喜、嘘、ジョン、信用、代官山、楽、挑戦、諦、北根さん、未練、別、決心、加藤さん、情、Ｍ２、苦、再見(ワープ／代表取締役／飯野賢治)

★３DOはスルメのようなもので、使えば使うほど、新しいことが発見できるハードだと思います。３年目の開発ノウハウで良質の作品を制作できるようになってきただけに残念です。旅から早く帰ってきてください。(マイクロキャビン／第一研究開発課／リーダー／永井勝也)

♣３DOという機種の特殊性は、そのユーザー層のユニークさにあったと思う。幅広い年代にバラエティに富んだ娯楽を提供できたことをソフトメーカーの人間として嬉しく思う。(マイクロキャビン／第三研究開発課／シナリオライター／瀬田哲也)

♠他機種に関われば関わるほど３DOはいいマシンである事を思い知らされる今日この頃です。今回の休刊は、一人のユーザーとして、とても残念ですね。(マイクロキャビン／第二研究開発課／デザイナー／永井則弘)

◆次世代機のトップバッターとして登場し、様々な実験的作品を送り出したマシンだったと思います。Ｍ２で、どんな活躍を見せてくれるか期待していたのですが、発売が遅れたことは残念でなりません。Ｍ２発売時の復活を待て！(マイクロキャビン／第一研究開発課／ディレクター／中津泰彦)

●３DOで唯一の専門誌として、また、体験版やデモのCD－ROMが毎号付録として付くという画期的な本誌には大変お世話になりました。体験版の納品が遅くなり、ご迷惑をおかけしたりもしましたが、次はＭ２で会いましょう！(エレクトロニック・アーツ・ビクター／広報宣伝／平井健雄)

★３DOという、32ビット機が時代を変えてしまいました。今やサターンやプレステも出て、ファミコンの時代は過ぎ去りましたが、次は64ビットの時代です。Ｍ２が出るのを皆さん待っていて下さい。(松下電器産業／マルチメディア企画室／課長／山神英昭)

♥３DO関係の仕事は１年ぐらいでしたが、たくさん学ばしていただきました。いつかこの恩を３DO卒業生に返せたらと思ってます。(BMGビクター／インタラクティブ・エンタテインメント事業部／高橋英之)

♣平賀さんとすすきのに行けなくなるのが残念です。北根さん福成さんいろいろお世話になりました。Ｍ２に期待したいです。(サテライト／取締役副社長／磯真杏彦)

♠３DOはどこかMSXを彷彿とさせる、懐かしさと新しさを兼ね備えた個性的なマシンでした。従来のゲーム機でもない、パソコンでもない、独特のユーザーと世界観を持ち、多くの可能性を秘めていたと思います。(コナミ／開発／小島秀夫)

◆早いもんですね、本当に。いろいろ勉強させていただきました。すこしは(かなり？)無理をいったこともありました。しかし、出張という名のもとで、食道楽をする機会が減ってしまうことがなにより寂しいですね。まぁ、なにはともあれ、お疲れさんでした。(なにわの友より)(電通関西支社／第３営業局／前田浩希)

●３DOのおかげで英語が上手になりました。TOEICのスコアが、なんと200点もアップしました。これも３DOのおかげです！(松下電器産業／インタラクティブメディア事業部／課長／伊藤正男)

★欧州の良質タイトルの発掘に努めてきました。ゲームは文化を越えた同時代性があります。これからも３DO／Ｍ２ユーザーに向けてタイトルを提供していきたいと思います。ありがとう３DOマガジン！(松下電器産業／Panasonic Software Europe(英)／チーフプロデューサー／森川薫晴)

♥ソフトは３Ｄや映像に安易に頼らない本質的な面白さを追求したタイトルが増え始めポジション確率までもう少し……と思うと非常に残念でなりません。この本が近い将来、旅から戻ってこられるように私も頑張ります。(松下電器産業／インタラクティブメディア事業部／係長／平賀和明)

♣アインシュタインと共に閃光のようにあらわれた３DO。あまりにも早すぎる終止符であった。天才がその時代に受け入れられにくいのは、世の常なのであろうか(残念無念)。それでも、初めて彼に出会った時の衝撃は本物であったと信じている。(編集部／黒木里恵)

♠旅に病んで、夢は枯野をかけめぐる……。過ぎてしまったことを悔やんでいてもしかたがない。次のステップにできなければ無能なだけ。未来を見つめきれるかどうか、ではなく、人の心を掴みきれるかどうか、だ。(編集部／坂本章)

◆今でこそ某Ｓなどで18禁ソフトが花盛りだが、最初にこの分野を認めたのは３DOなのである。その意味でも３DOは先進的であった。この「なんでもあり」精神が「D」などの傑作を生んだことを忘れないべきである。(編集部／渓和彦)

●時代の先駆者を目指したが、さみしんぼになってしまった３DO。だが、近頃話題の500$PCなどをみると、このマシンが当時から高い志と思想を持ったものだったと再認識される。次々世代機のオピニオン・リーダーとしての復活を切に願う。(編集部／宮本英輝)

★最後に、みなさん寄稿ありがとうございました。ほんとうに、ほんとうに、いろいろありがとうございました。(編集部／北根紀子)

LIVE! 3DO MAGAZINE MANUAL

付録CD-ROM LIVE! 3DO MAGAZINEの使い方

期待度ナンバーワンの『ブルーフォレスト物語』の本編を含んだ、今回の「LIVE! 3DOマガジン」。M2の目玉ソフト、『Dの食卓2』について、WARP社長の飯野氏のムービーも収録。

収録ソフト一覧

INTERVIEW&REPORT
3DOキーパーソン3人のインタビュー

PHOTO CD
今回はお休みです

GAME
『ブルーフォレスト物語』
『ショートワープ』
『スクランブルコブラ』
『ソード&ソーサリー』

MOVIE
『ザ・タワー』
『ドラゴンロア』
『クロックワークス』
『7人の達人』

DATABASE
発売済の3DOソフト211本のデータベース

メニューシステム、データベースの操作説明

起動後にオープニングムービーが始まります。Pボタンでポーズでき、Bボタンを押すと、オープニングをスキップしてメインメニューへ移ります。このメインメニューで行きたいコーナーを選んでください。「LIVE! 3DOマガジン」に収録したゲームは体験版であるので、3DO社の規定によって10分以上のプレイ・セーブは不可となっております。プレイ中に突然ゲームが終了するのは、上記の規定を守るためですので、御了承ください。今回で、皆さんに愛された（と願う）「LIVE! 3DOマガジン」もひとまずお休みです。最後まで正体不明だったフランキー。ホント、なんだったんでしょうねぇ。

コントロールパッドの名称

PHOTO CD
今回はお休みです

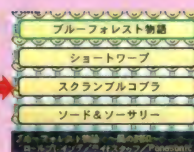
INTERVIEW&REPORT

3DO社のマーケティングディレクターボブ・フェーバー氏のインタビューを始め、M2の秘密に迫る。

注目のM2で展開される「Dの食卓2」の世界を飯野氏自身が語る

メニューシステム操作説明

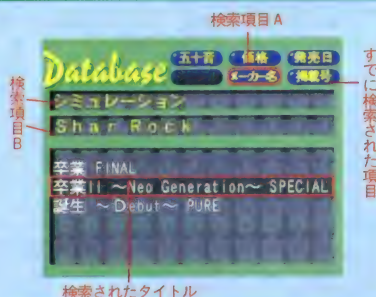
オープニングでBボタンを押すとムービーがスキップされてメニューに移ります。

←・→：フランキーカーソルを左右移動
L・Rボタンを同時に押すと高速に移動
Aボタン：前進／決定
Bボタン：後退／ひとつ前の画面に戻る

Aボタンでコーナーを選択するとソフトの選択画面になる

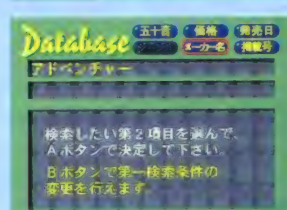
DATABASE
発売済み211タイトルのデータベース

現在発売中の3DOソフト211タイトルのデータベースを収録。メーカー、発売月など2つの項目を同時に選んで検索することができます。

データベースの使い方は、①画面右上の6つの検索項目Aで検索したい項目を選び、検索項目Bで検索したい項目を選びます。②さらにくわしく検索したいときは検索項目Bを選んだあとにCボタンを押し、ふたたび検索項目A、Bから項目を選びます。③検索されたタイトルが表示されます。ここで調べたいタイトルにあわせてAボタンを押すと選ばれたタイトルの紹介画面が表示されます。

検索画面

操作説明

←・↑・→・↓：選択カーソル移動
Aボタン：決定
Bボタン：キャンセル／ひとつ前の項目に戻る
Cボタン：検索項目の追加
（検索項目AにカーソルがあるときにBボタンを押し、さらにAボタンを押すとメインメニューへ）

複数検索の方法

検索項目A、Bから検索したい項目を選んでからCボタンを押し、ここでさらに検索項目A、Bを選んでください

すると2つの項目で検索されたタイトルが表示されます。これは「コナミ」、「アドベンチャー」で検索されたタイトル

GAME 遊べるデモ④タイトル

ブルーフォレスト物語～風の封印～

本編を10分間サービィス

本格派ファンタジーRPG「ブルーフォレスト物語」の本編を10分間遊べます。

最初に表示される選択ウィンドウで「本編」を選択してください。ゲーム終了を除いて、他の項目を選択することはできません。方向キーでキャラを操作し、Aボタンで会話・決定。Bボタンでキャンセル、方向キーとの併用により高速移動することができます。

戦闘画面では、←・→キー・L・Rボタンで必殺技・アイテムを選択し、Aボタンで決定することにより攻撃を仕掛けます。

さらに製品版では……

先月号での紹介のように、2人の主人公である、ヴァルエルス、ラクジットの性格を決める序章などのセクションのほか、本編も多くの魅力あるキャラクターが絡み合うファンタジックストーリーを楽しめます。

基本画面

スタート直後。昼寝をしていると、スズナが起しにきたところ

操作説明
←・↑・↓・→キー：キャラ移動・カーソル移動
Aボタン：決定
Bボタン：キャンセル・高速移動
C・Pボタン：メニュー表示
Xボタン：ゲーム終了

戦闘画面

クォーターヴューによって表現された戦闘画面では、キャラがアニメーションしてくれる

攻撃先を選択したら、攻撃アイテムを選んで決定する。レベルUPで必殺技もふえる

操作説明
↑・↓：攻撃先選択　Aボタン：決定
←・→キー・L・Rボタン：アイテム選択
Aボタン：決定

ショートワープ

ハイパーコマンチックの中から2つのゲームをチョイス!!

WARPの傑作ミニゲーム集、ショートワープに含まれるハイパーコマンチックからコマンチ選手権・JUMPINコマンチの２本のショートゲームを選んで遊べます。Pボタンでスタート、Xボタンでゲーム終了です。

さらに製品版では……

「ハイパーコマンチック」の完全版のほか、「おやじハンター」、「突撃機関！メガダす!!」、「アニマリス」、「信長の寝坊」、「マージャリス」、「宇宙生物フロポンくん２」など９作品が遊べます。

コマンチ選手権

画面上部に表示されるキーをひたすら打ち込んでいく。レベル10までクリアすると、強制終了される

操作説明
画面の指示にしたがって、A・B・C・方向キーを押す

JUMPIN コマンチ

Aボタンをひたすら叩きつづけることにより、パワーがたまり、Cボタン・↑キーで、ジャンプする

操作説明
↑キー・Cボタン：ジャンプ
Aボタン：連打することによりパワーをためる

スクランブルコブラ

トレーニング用ステージで腕だめし

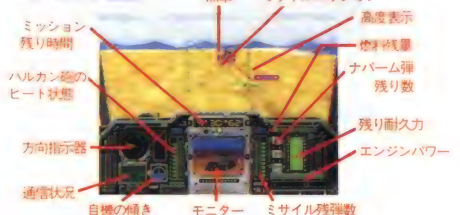
標的の建物をすべて破壊するか、作戦時間切れでゲームが終了します。バルカン砲は弾切れはありませんが、オーバーヒートすると一時的に使用不能になります。ミサイルは照準内に敵を捉えると、赤くロックオンし、自動追尾します。弾数は20発です。ナパーム弾は爆炎に巻き込んで敵を破壊します。強力ですが、搭載数は３発です。

操作説明
Rボタン：前進　Lボタン：後退
Aボタン：バルカン砲　Bボタン：ミサイル
Cボタン：ナパーム弾
↑キー：後ろにバンク　↓キー：前にバンク
←キー：左にバンクしながら旋回
→キー：右にバンクしながら旋回
Pボタン：ポーズ
Xボタン：通信映像音オン／オフ・ギブアップ

さらに製品版では……

「悪魔の赤い熊」、「岬の大攻防戦！」、「領空侵犯機を撃て！」など、10のミッションを遂行することができます。さらに、コブラの操作方法も12種類ものなかから選択することができます。

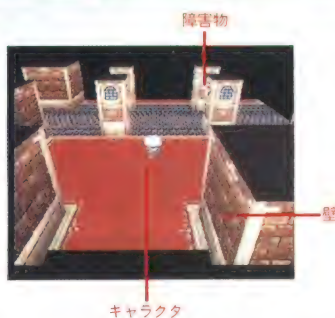
コクピット画面

レーダー画面の見方

赤い点　敵
黄色い点　目標物
緑の点　補給部隊
オレンジ色の線　作戦ライン
中心　自機
水色　味方
白色　建造物

ソード&ソーサリー

大好評だった名作RPGを要望に応え、もう一度収録。

フィールド移動画面の操作方法

3DOの名作ファンタジーＲＰＧの体験版を要望に応え、もう一度収録。ハイライト版なので、ボスとの対戦等はナシ。このゲームの特徴は障害物を破壊できること。方向キーで移動し、Ｂボタンでキャンプメニュー表示、Ｃボタンで障害物を破壊できる。ダンジョンによっては障害物を破壊しないと先に進めないところもあるので注意。ダンジョン内のところどころに出てくる宝箱の中にはアイテムが入っているので、装備できるアイテムなどはキャンプメニューで装備して効果を確かめてみるべし。ちなみに、障害物を破壊するとアイテムを得られるときもある。

移動画面

操作説明

オープニング再生中
Ａ・Ｂ・Ｃ・Ｘ・Ｐボタン：ゲームスタート
ゲーム中（移動画面）
←・↑・→・↓キー：移動
Ａボタン：決定　Ｃボタン：障害物の破壊
Ｂボタン：キャンプメニューの表示／キャンセル
Ｌ・Ｒボタン：カメラ視点の切り替え
Ｘボタン：ゲーム終了

砂走り

各ダンジョンの目的地まで到達すると次のダンジョンに移り、３つ目のダンジョンをクリアすると、この「砂走り」になる。←・→キー、Ｌ・Ｒボタンで左右に方向転換し、↑キー、Ａボタンで前進。目的地に到達するとゲームが終了する。

砂漠の中にある町や塔などが目的地になっている

操作説明

↑キー・Ａボタン：前進
←・→キー・Ｌ・Ｒボタン：左右旋回
Ｂボタン：鳴く

戦闘画面の進め方

敵と遭遇すると画面が戦闘画面に切り替わって戦闘が始まる。

戦闘に参加できるキャラは４人。最初から全キャラが揃っているが、これはゲームのシステムを体験できるようにとの配慮。移動時のキャンプメニューで「隊列」を選択してキャラを選べる。最初にキャラの移動先を選択。範囲外やほかのキャラがいるところには移動できない。移動後に攻撃方法を選択。通常攻撃は装備している武器での攻撃。特殊攻撃は各キャラの特性を活かした攻撃が用意されている。ちなみに魔法を使えるのはルシオンのみ。ひとり分の行動が終了すると次のキャラに移り、全員の行動が終了するとまた最初のキャラからの行動になる。敵をすべて倒すか、逃げるかすると戦闘が終了する。

戦闘画面

操作説明

ゲーム中（戦闘画面）
←・↑・→・↓キー：移動／効果範囲の設定
Ａボタン：決定
ゲーム中（メニュー画面）
←・↑・→・↓キー：カーソル移動
Ａボタン：決定
Ｂボタン：キャンセル
Ｌ・Ｒボタン：ページ切り替え

戦闘の流れ

移動先選択
↓
攻撃方法選択
↓
通常攻撃 / 特殊（魔法）攻撃

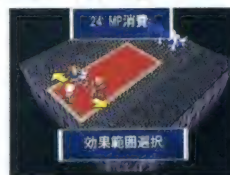
武器による通常攻撃。特殊攻撃と比べると敵に与えるダメージが大きい場合が多い

通常攻撃より敵に与えるダメージが小さいが、障害物を一掃できるなどの付加価値がある

さらに製品版では……

体験版はダンジョンや限られたフィールド内に限定されているため、楽しめるのは一部のダンジョンの中と砂走りのみですが、製品版ではストーリー展開が存分に楽しめます。また、レベル１から始まるのでキャラクタを最初から育て上げる楽しみもあり、ＲＰＧの基本をおさえたつくりとなってます。それぞれのキャラクタの個性などは製品版で感じとってください。

魔法

ルシオンの使う魔法にはいろいろな種類があり、ＭＰを消費することで使用することができる。大別すると単体に集中して使用するタイプ、多くの対象に平均して使用するタイプとなる。たとえば、「ファイアーボール」はＭＰを多く消費することで単体の敵により多くのダメージを与えられ、「フリーズ」なら効果範囲の幅を大きく広げて使用することでＭＰの消費が多くなるのだ。

効果範囲は広げられる

特殊攻撃

ルシオン以外のキャラには特殊攻撃が用意されている。とくにミミナガの「アースクエイク」は地震を起こして戦闘画面内の障害物をある程度破壊し、敵にもダメージを与える優れモノ。ほかのキャラも個性的な特殊攻撃が用意されているが、エルゴートには特殊攻撃がないが、昼夜の区別がある製品版（体験版は昼のみ）では夜になると獣人化して攻撃力が増す。これが特殊攻撃といえる。

特殊攻撃もいろいろ

MOVIE
動画4タイトル

今回のムービーは全世界で大ヒットしたビル経営シミュレーションゲーム『Tower』の3DO版でもあるリニューアルモデル『The Tower』のイメージムービーを収録。他にも幻想的なＣＧのドラゴンロアのムービーをサービス。

The Tower

軽快なミュージックが流れるなか、Towerの住人達の生活風景を垣間見ることのできるユニークなもの

ドラゴンロア

中世風のファンタジーワールドで展開される3Dアドベンチャー。圧巻のＣＧを堪能してほしい

クロックワークス

「テトリス」の作者、アレクセイ・パジトノフ氏監修のパズルゲーム。クレイアニメーションのコミカルなデモムービー

7人の達人

チェスや囲碁などの多彩なボードゲームを楽しめる「7人の達人」。今回、収録したものはオートデモムービー

キリトリ線

QUICK REFERENCE（操作方法一覧表）

●メニューシステム

場所	方向キー	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Pボタン	その他のキー／備考
オープニング	—	—	次の画面へスキップ	—	ポーズ	—
メインメニュー	フランキーカーソルの移動	前進／後退	後退	—	—	L・Rを押しながら方向キーの左右で高速移動
各コーナーメニュー	選択カーソルの移動	決定	メインメニューへ戻る	—	—	—
データベース	カーソル／項目移動	決定	ひとつ戻る	検索項目の追加	—	検索項目A（五十音、価格など）でBボタンを押すと終了※

●MOVIE

ゲーム名	方向キー	A	B	C	P	その他のキー／備考
The Tower	—	—	再生中止	—	ポーズ	—
ドラゴンロア	—	—	再生中止	—	ポーズ	—
クロックワークス	—	—	再生中止	—	ポーズ	—
7人の達人	—	—	再生中止	—	ポーズ	—

●GAME

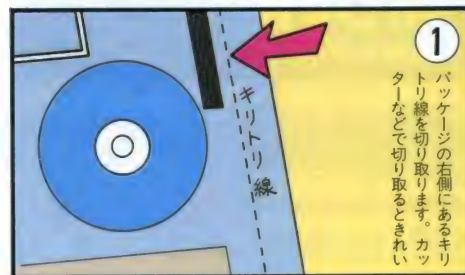
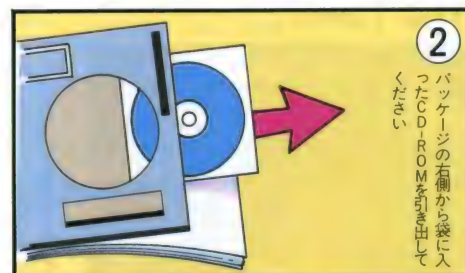
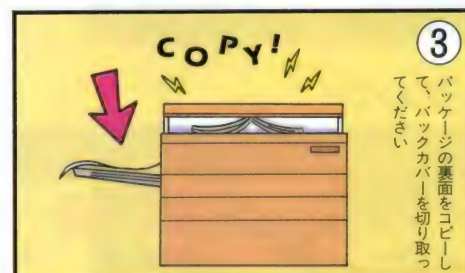
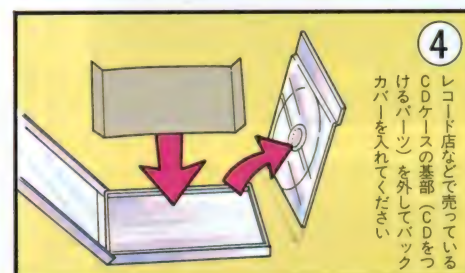
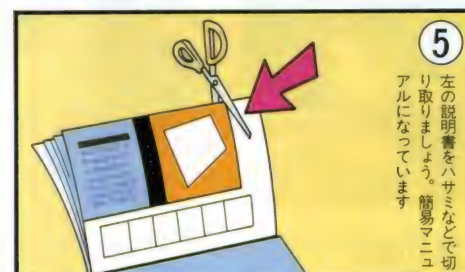
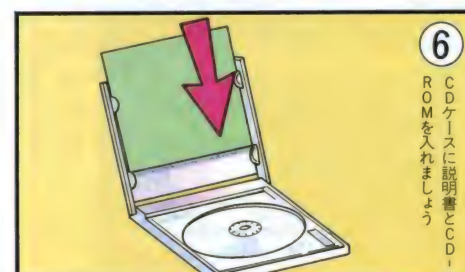
ゲーム名	↑	↓	←	→	A	B	C	R	L	X	P
ブルーフォレスト物語	キャラ移動・カーソル移動				決定	キャンセル・高速移動	メニュー表示	—	—	ゲーム終了	メニュー表示
ショートワープ(JUMPINコマンチ)	ジャンプ				連打してパワー充填	—	ジャンプ	—	—	ゲーム終了	再チャレンジ
ショートワープ(コマンチ選手権)	画面の指示に従って、A・B・C・方向キーを押す							—	—	ゲーム終了	再チャレンジ
スクランブルコブラ	後ろにバンク	後ろにバンク	左に旋回	左に旋回	バルカン砲	ミサイル	ナパーム弾	前進	後進	※1通信映像音オン/オフ・ギブアップ	ポーズ
ソード&ソーサリー	キャラ移動				決定	キャンプメニューの表示／キャンセル	障害物の破壊	カメラ視点の切り替え		ゲーム終了	—

●ブルーフォレスト物語　その他のコマンド
(戦闘画面での操作)
↑・↓：攻撃先選択
←・→・L・Rボタン：アイテム選択
←・→・L・Rボタン：左右旋回
Bボタン：鳴く

●ソード&ソーサリー　その他のコマンド
(砂走りでの操作)
↑・Aボタン：前進

(戦闘画面での操作)
←・↑・↓・→：移動／効果範囲の設定
Aボタン：決定
Bボタン：キャンセル
L・Rボタン：ページの切り替え

キリトリ線

付録CD-ROMケースの作り方

① パッケージの右側にあるキリトリ線を切り取ります。カッターなどで切り取るときれい

② パッケージの右側から袋に入ったCD-ROMを引き出してください

③ パッケージの裏面をコピーして、バックカバーを切り取ってください

④ レコード店などで売っているCDケースの基部（CDをつけるパーツ）を外してバックカバーを入れてください

⑤ 左の説明書をハサミなどで切り取りましょう。簡易マニュアルになっています

⑥ CDケースに説明書とCD-ROMを入れましょう

キリトリ線

3DOマガジン5-6月号　平成8年5月10日発行　第3巻第3号（通巻15号）

LIVE 3DO MAGAZINE

3DOマガジン5-6月情報号　特別付録

CD-ROM#11

3DO™システム専用　一般向　E　3DO

キリトリ線

©1995 RIGHT STUFF／F. E. A. R.／KENJI FUSHIMI／©1995 Matsushita Electric Industrial Co., Ltd.／©1996 WARP Inc.／©1995 GENKI／©1995 PACK-IN-VIDEO／©1995 Matsushita Electric Industrial Co., Ltd.／1995 ©MICRO CABIN／1996 ©OpeN Book／1996 ©Cryo Interactive／Mindscape／1996 ©徳間書店 ©Callisto Corp.／Spectrum HoloByte, Inc. All rights reserved. ©モリ クラフト／©SUCCESS／CHATNOIR／ALPHA-BETA／ITSUI／OXFORD SOFT WORKS／ソフト制作には、Adobe Type ManagerおよびAdobe True Type書体を使用しています。

ユーザーの皆さんへのご注意

3DO社はユーザーの皆さんに対して、このソフトウェアの使用、もしくは不適切な利用から生じたデータの喪失・破損、利益の損失、ならびにそれらに伴う代替品や修理費用、またはその他の間接的、付随的、二次的な損害や特別な損害その他一切についていかなる責任をも負いません。

3DO社は、このソフトウェアに関して明示、暗示、法定を問わず、商品適格性、特定目的の適合性等いかなる保証も行いません。

このソフトウェアを投射型テレビに接続して使用することは絶対にしないでください。静止場面または静止パターンを投射型テレビに写すと、そのスクリーンに恒久的損傷が生ずることがあり、このソフトウェアを投射型テレビとともに使用した場合、3DO社および徳間書店インターメディア株式会社は、いかなる損害についても責任を負いません。この損傷は、このソフトウェアまたは3DOシステムのけっかんによって起こるものではありません。また、ほかのソフトウェアの静止画像や反復画像によっても同様の損傷を生ずることがあります。詳細については、ご使用になるテレビの各メーカーにお問い合わせください。

3DOシステムでソフトウェアを使用にすることは、3DO社が有する米国その他の国々で付与された特許権、または特許申請中の技術等の使用にあたります。3DOシステムを購入した皆さんには、3DO社がライセンスしたソフトウェアと共にこの特許権を使用することが許されています。3DOがライセンスしていないソフトウェアを3DOシステム上でご使用することについては、暗示その他を問わず、いかなる許諾も与えられませんのでご注意ください。

（LIVE/ 3DO Magazine制作スタッフ）プログラム＝藤井要（バイス）／グラフィック＝h. a. n. d. Inc.、坂本章（編集部）／アートディレクション＝沢田昭彦（TERRACE. Inc）／オープニングムービー＝榊原幹典　ミュージック＝上野利幸／ディレクター＝藤原洋介（編集部）、宮本英輝（編集部）　プロデューサー＝磯貝直彦（バイス）、北根紀子（編集部）　協力＝松下電器産業株式会社、3DOジャパン株式会社
Cover CG＝沢田昭彦
Logotype Design＝笠原正敏

3DO、3DOロゴとインタラクティブマルチプレイヤーは、The 3DO Companyの商標です。©Tokumashoten Intermedia 1996　印刷／凸版印刷　Print in Japan

3DOマガジン'96年5-6月情報号特別付録

CD-ROM #11

全8タイトルのデモソフトを収録

●INTERVIEW & REPORT
3DOのキーパーソン3人のインタビュー

●GAME
(遊ぶことのできるデモを収録)
・ブルーフォレスト物語
・ショートワープ
・スクランブルコブラ
・ソード&ソーサリー

●MOVIE
(各タイトルの映像デモを収録)
・ザ・タワー
・ドラゴンロア
・クロックワークス
・7人の達人

●DATABASE
(発売済の3DOソフト
211タイトルのデータベース)

●制作=徳間書店インターメディア株式会社
●開発=株式会社バイス
●加工・印刷=凸版印刷株式会社
C Tokumashoten Intermedia 1996
3DO, 3DOロゴはThe 3DO Companyの商標です。

「ブルーフォレスト物語」、今回は本編を10分間サービス!!

このCD-ROMは3DO™専用です

W A R N I N G

●付録CD-ROMに収録したデモソフトは3DOタイトル開発各社の提供によるものです。編集の都合で、製品版完成前に制作しているため、製品とは異なる部分があります(映像や音楽をはじめとして、操作性など)。ご了承ください。また、各タイトルについてのお問い合わせは、制作各社にお願いします。
●遊び方などは、各デモソフトによって異なります。本誌78ページからの「LIVE! 3DO MAGAZINEの使い方」をご参照ください。
●CD-ROMを直射日光の当たる場所や高温多湿な場所に保管しないでください。
●付録CD-ROMの製造に当たっては、万全を期しておりますが、万が一、CD-ROMがまったく立ち上がらないなどの不良があった場合には、お求めの書店にご相談になるか、編集部(連絡先は、5ページのもくじ下参照)までご連絡ください。新しいCD-ROMと交換します。それ以外の責はご容赦ください。
●付録CD-ROMに収録したデモソフトの著作権は提供各社に帰属します。
●付録CD-ROMに収録したグラフィック、ムービー、プログラム等の無断複写、複製、転載、放送、業務的上映、及び賃貸業に使用することは法律で禁じられています。

キリトリ線

CD-ROM#11
Back Cover

下のバックカバー(CDケースの裏面につける紙面)をコピーしてCDケースに入れてください。詳しくは78ページからの「付録CD-ROMケースの作り方」を参照してください。

健康上の安全についての注意

疲れた状態や連続して長時間にわたるプレイは健康上好ましくありません。テレビ画面からは、できるだけ離れて、休みをとりながらゲームをすることを心がけましょう。また、ごくまれに、強い光の刺激や点滅を画面より受けている際、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失などの症状があらわれる例があります。

このようなことを経験したことのある人は、テレビゲームをする前に必ず医師への相談をお願いします。テレビゲームをプレイしているとき、このような症状が起きた場合は速やかにゲームをやめて医師の診察を受けるようにしてください。

キリトリ線

付録CD-ROM取り扱い上の注意

●正しい持ち方をして、ディスク面に触れない

CD-ROMに汚れや指紋などがついていると動作不良の原因となります。ホルダーから取り出すときは、カッター等を使用して82ページのやり方で取り出してください。その際、CDの円周部と中央の穴を持つようにします。ジェルケースから出す場合には、中心部分を押して取り出します。

●シンナーやベンジンは使用しない

汚れを取るときは、水を含ませたやわらかい布でふいたのち、乾いた布で軽くふいてください。ディスクの中から外へ放射線状にまっすぐふくようにします(回しながらふいたりしないでください)。露がついた場合は、乾いたやわらかい布で軽くふきます。

●直射日光の当たる場所や高温多湿の場所に保管しない

CD-ROMは非常にデリケートなものです。直射日光の当たる場所や高温になるところ、湿気やほこりの多いところに置くとCD-ROMが変形する恐れがあります。

1995.FEB　1996.JAN

3DO AWARDS

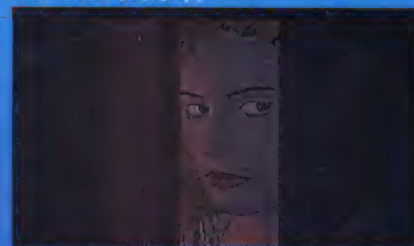
投票結果発表！

ポリスノーツ三冠！ Dの食卓は惜しくも票割れ

3－4月号で読者のみなさんから募集した「3DOAWARDS」の結果（投票総数2862票）、総合グランプリは激戦の末「ポリスノーツ」に決定しました。グランプリ有力候補とみられていた『Dの食卓』は、1月に発売された『～Director's Cut』と票を食い合って、惜しくも2位。しかし『～Director's Cut』も3位に入り、両方の票を足すと断トツでトップだったことを考えると、3DOを代表するソフトとして読者のみなさんに支持された「D」を裏グランプリとして称えたいと思います。

総合グランプリ以外の各賞でも、やはり総合グランプリの上位が目立つ傾向。それ以外で健闘が光ったのが『SHORT WARP』。コストパフォーマンス賞をはじめとして3賞にベスト5入りしたのは、発売が1月15日とごく最近だったことを考えるとスゴイこと。ワープのサービス精神が読者のココロをガッチリ捉えたということですね。

また『プリンセスメーカー2』『ムーンクレイドル』『N.O.B.』の3作が投票リストから漏れていたことをおわびいたします。本当に申し訳ありませんでした。

それでは次ページからは、各賞の結果＆受賞メーカー様のお言葉を紹介しちゃいます。昨年の3DO史に輝く、数々のソフトたちをふりかえってみましょう。

こちらは惜しくも2－3位に終わった「D食」のローラさん。しかし実質の支持率はNo.1といえそう

接戦を制した『ポリスノーツ』。ジョナサンを始めとするシリアスなのにトボケたところもあるキャラクタ、美しいグラフィック、謎が謎を呼ぶストーリーなどすべてがお見事！

●各賞受賞作品

賞	受賞作品
総合グランプリ	ポリスノーツ　コナミ
3Dシューティング	ショックウエーブ：オペレーション・ジャンプゲート　EAV
アクション	GEX（ゲックス）　Crystal Dynamics　BMGビクター
シミュレーション	テーマパーク　BULLFROG PRODUCTIONS／EAV
アドベンチャー	ポリスノーツ　コナミ
スポーツ	Jリーグバーチャルスタジアム'95　EAV
エデュテインメント	エミットVol.1　～時の迷子～　光栄
ヒップホップ大賞	ポリスノーツ　コナミ
グラフィック大賞	Dの食卓　Director's Cut　ワープ
ミュージック大賞	ソード＆ソーサリー　マイクロキャビン
コストパフォーマンス大賞	SHORT WARP　ワープ
マイフェイバリット大賞	リターンファイアー　SILENT SOFTWARE／スタジオ3DO

©KONAMI・WARP

総合グランプリ

ポリスノーツ&Dの食卓、2大ソフトが席巻!!

まずは総合グランプリの結果から。一言でいうと、とにかく強かった「ポリスノーツ」と「Dの食卓(Director's Cut)」。得票数でも上位3タイトルを足すと全投票数の過半数を占めるほど。やはりこの3作は群を抜いていたということです。

またメーカーの傾向も昨年のEAVが上位を独占した状況に比べ、より多くのメーカーのソフトが上位にランクインし、2年目に入って力をつけた3DOの状況が見えました。

特徴的なのはジャンルの傾向。上位3作品がすべてアドベンチャーであり、またベスト10内では計5つ。アドベンチャーゲームの強さが目立った1年だったということです。

「リターンファイアー」の健闘が示す通り、3DO発のソフトが上位を占めたのも特徴。「ポリスノーツ」も大幅な作りなおしで、移植という言葉は当たらないことを考えると、3DOオリジナルソフトへの読者の強いニーズがうかがえる結果といえるでしょう。

ただのアドベンチャーだけでなく、シューティングシーンなどいろいろな遊びが盛り込まれていたのもよかった

総合グランプリ1位

ポリスノーツ

589票

●メーカー名:コナミ ●ジャンル:アドベンチャー

メーカーからのコメント

ポリスノーツに総合グランプリをいただき、ありがとうございます。スタッフ一同、大変喜んでおります。特に開発中は1月に阪神大震災があり、我々スタッフやまた住み慣れた神戸が大きな被害にあい、非常に辛い思いをしました。一時は「これからどうなるのか?」と途方に暮れておりましたが、ユーザーの方々から励ましの手紙をもらい、「我々ができる復興はゲームを作って夢を与える事だ!」と、それぞれを叱咤して、完成させることができました。ファンの皆様に心からお礼を申し上げます。

読者のハガキから

何もない、かんぺキ/ポリスノーツは感動した/みんなにすすめてよろこばれた/映画のようなストーリーに感動/「D食」に並ぶ3DOの顔ですね/3DOのソフトには2種類ある。ポリスノーツとそれ以外。/文句なし。非の打ちどころなしでコレ

総合グランプリ2位

Dの食卓

506票

●メーカー名:ワープ ●ジャンル:アドベンチャー

総合グランプリ3位

Dの食卓 Director's Cut

480票

●メーカー名:ワープ ●ジャンル:アドベンチャー

メーカーからのコメント

総合グランプリの2位を頂きまして、ありがとうございます(1位じゃないのね。D食とDのディレクターズカットに分かれてしまったところが敗因かしら)。
思えば、いろいろ移植しましたが、元はこの3DO版です。そのオリジナルの続編「D2」もバリバリ開発中ですので、M2になりますが、ゼヒ期待していてください。

読者のハガキから

3DOのみならず広く評価される作品だったから/誰もが認めると思う/3DOの愛すべきソフトだと思う/「D」しかありません/やっぱり一番のお気に入りなので

総合グランプリ4位

ソード&ソーサリー

●メーカー名:マイクロキャビン
●ジャンル:ロールプレイング

270票

総合グランプリ5位

リターンファイアー

●メーカー名:スタジオ3DO
●ジャンル:アクション

110票

総合グランプリ6位~10位

順位	タイトル	メーカー	ジャンル	得票
6位	テーマパーク	BULLFROG PRODUCTIONS/EAV	シミュレーション	66票
7位	GEX(ゲックス)	Crystal Dynamics/BMGビクター	アクション	58票
8位	卒業II~Neo generation~SPECIAL	SharRock	シミュレーション	37票
9位	MYST	CYAN/マイクロキャビン	アドベンチャー	26票
10位	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV/Interplay	アドベンチャー	23票
	Jリーグバーチャルスタジアム'95	EAV	スポーツ	

©KONAMI・WARP・MICRO CABIN・The 3DO Company

3Dシューティングゲーム

ショックウエーブ続編、最多得票で圧勝！

ジャンルとしては非常に低調だった感がぬぐえないシューティングゲーム。そんななかで圧倒的な支持をうけたのは『ショックウェーブ：オペレーション・ジャンプゲート』。EAVの底力がうかがえる結果でした。

正統派な３Dシューティングとして評価できる一作

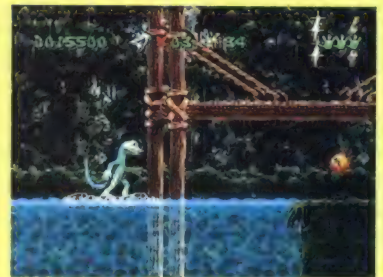
1位 ショックウェーブ：オペレーション・ジャンプゲート
●メーカー名：EAV　1051票

前作ショックウェーブと本作品の続編であるショックウェーブ２が米国で発売されました。現在、国内での発売は未定ですが、お楽しみに！

順位	タイトル	メーカー	票数
2位	ブレードフォース	スタジオ3DO	397票
3位	スクランブルコブラ	パック・イン・ビデオ	325票
4位	スターウォーズ　レベルアサルト	Lucas Arts Entertainment／EAV	203票
5位	ピラミッドイントルーダー	タイトー	73票

アクションゲーム

GEX、正統派の強みで逃げきり

『スパIIX』という怪物ソフトがあった前年に比べ、格闘アクションに元気がなかった今回の結果。そんな中『リターンファイアー』をおさえ見事トップに輝いたのは『GEX』。安心できる定番形式だったのが勝因？

GEXのコミカルなアクションがよかったよね

1位 GEX（ゲックス）
●メーカー名：Crystal Dynamics／BMGビクター　765票

編集部の皆さんやユーザーの方々に可愛がっていただいたゲックスくん!!　さらに賞までいただくなんて！好評につき、この春他ハードでも発売いたしました。

順位	タイトル	メーカー	票数
2位	リターンファイアー	スタジオ3DO	540票
3位	サムライショーダウン	Crystal Dynamics／BMGビクター	381票
4位	美少女戦士セーラームーンS	バンダイ	142票
5位	閉ざされた館	スタジオ3DO	116票

シミュレーションゲーム

テーマパーク、圧倒的強さで受賞

シミュレーション、といっても実に多彩な顔ぶれとなったこのジャンルを制したのは『テーマパーク』。しかしタイトル数が少なめだったので、『プリンセスメーカー2』があればかなり上位には食い込んだはず。

アメリカンな雰囲気と奥の深さが支持された

1位 テーマパーク
●メーカー名：BULLFROG PRODUCTIONS／EAV　1030票

パソコン版をはじめとして、さまざまな機種に移植されたテーマパーク。家庭用ゲーム機としては、3DO版が先頭をきって発売されました。

順位	タイトル	メーカー	票数
2位	卒業II ～Neogeneration～SPECIAL	Shar　Rock	445票
3位	三國志IV	光栄	295票
4位	紺碧の艦隊	徳間書店	231票
5位	シンジケート	BULLFROG　PRODUCTIONS／EAV	57票

アドベンチャーゲーム

傑作ソフトが多かったアドベンチャーゲーム

今回もっともジャンルとしてレベルが高かったこの部門。トップ3の顔ぶれも総合グランプリとまったく同じもので、またトップ5すべてが総合グランプリでベスト10にランクインしているという結果となっています。

アドベンチャーゲームとしてもNo.1評価でした

1位 ポリスノーツ
●メーカー名：コナミ　757票

特にアドベンチャーというジャンル分けはしていませんが、スナッチャーなどこれまでの作品の集大成のつもりで作ったものなので非常に光栄に思います。

順位	タイトル	メーカー	票数
2位	Dの食卓	ワープ	498票
3位	Dの食卓　Director'sCut	ワープ	374票
4位	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV／Interplay	314票
5位	MYST	CYAN／マイクロキャビン	137票

©Electronic Arts・Crystal Dynamics・Bullfrog Productions・KONAMI

スポーツゲーム

EAVバーチャルシリーズが1-2フィニッシュ

やはりEAVの強さが証明された結果となったスポーツゲームのランキング。しかしタイトル数が少なかったこともあり、「スラムジャム〜」の健闘以外はやはりもの寂しいラインアップだったといえますか。

3 DOのNo.1スポーツゲームはやっぱりコレ

1位 Jリーグバーチャルスタジアム'95
●メーカー名：EAV 762票

今年は、福岡と京都の2チームを加えて、ますますエキサイティングなJリーグ。3DOのサッカーゲームの定番として、これからもがんばります。

順位	タイトル	メーカー	票数
2位	プロ野球バーチャルスタジアム	EAV	559票
3位	スラムジャム3Dバスケットボール	Crystal Dynamics／BMGビクター	381票
4位	プロスタジアム	三洋電機	220票
5位	デビルズコース	T&E SOFT	157票

エデュテインメント

やっぱりエミットシリーズ強かった

実際、どちらかというとコンセプトが選ぶ基準となったような気もするこのジャンル。そのなかで強かったのが「エミット」シリーズ。従来のこのジャンルにありがちな幼稚なイメージがみられないのが評価されたのかも。

いのまたむつみさんのキャラクタがポイント高し

1位 エミットVol.1　〜時の迷子〜
●メーカー名：光栄 479票

素晴らしい賞をいただきまして、どうもありがとうございます。今後も、楽しく「学べる」ソフトを企画していきますので、どうぞご期待ください。

順位	タイトル	メーカー	票数
2位	エミットVol.3 〜私にさよならを〜	光栄	215票
3位	セサミストリート-ナンバーズ-	EAV	208票
4位	マルチメディア新書・ドライビングスクール（普通免許学科編）	ジィスクライフサポート	171票
5位	ペペロン村の四季	NHKエデュケーショナル／丸紅	157票

ヒップホップ大賞

センスの良さでも強かったポリスノーツ

もっともオシャレなソフト、といういちばんあいまいな（？）基準かもしれないこの部門。ここでもやはり『ポリスノーツ』。ところどころに見られるオチャメさとグラフィックのセンスのよさが支持されたのでしょう。

世界設定からみてもなんかオシャレな感じだよね

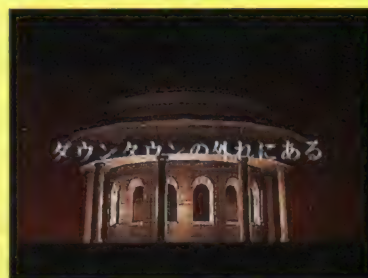
1位 ポリスノーツ
●メーカー名：コナミ 264票

よくわからない賞ですが、お洒落なソフトに送られるという事でうれしく思います。もともとニューオーダーとか、ヒップホップ音楽は嫌いではないので……。

順位	タイトル	メーカー	票数
2位	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	172票
3位	SHORT WARP	ワープ	117票
3位	Dの食卓 Director'sCut	ワープ	117票
5位	テーマパーク	BULLFROG PRODUCTIONS／EAV	115票

グラフィック大賞

『D』のグラフィック、圧倒的支持を得る

なんといっても「D」が他を圧倒したこのジャンル。3DOユーザーが求めたグラフィックとはまさに「D」であった、といえるかもしれません。他に健闘が目立ったのが『MYST』。美しい静止画CGが評価されました。

思わず息をのむそのグラフィックは文句なし！

1位 Dの食卓 Director's Cut
●メーカー名：ワープ 626票

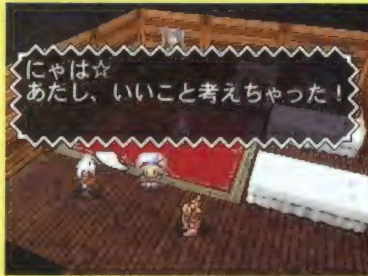
3 DOのユーザーのみなさんは、グラフィックにとてもウルサい気がするので、その中で、グラフィック大賞をいただいた事は、大変にありがたく思います。

順位	タイトル	メーカー	票数
2位	Dの食卓	ワープ	309票
3位	MYST	CYAN／マイクロキャビン	272票
4位	ポリスノーツ	コナミ	140票
5位	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	103票

©Electronic Arts・KOEI・KONAMI・WARP

ミュージック大賞

サントラも出たソード&ソーサリーが入賞

接戦となったミュージック部門を制したのは「ソード&ソーサリー」。サントラが出たことも影響？ 「D」はやはり票割れでおよばず。クラシックがイイ雰囲気の「リターンファイアー」が2位というのも3DOらしい。

ロールプレイング部門があれば迷わず受賞のはず

1位 ソード&ソーサリー
●メーカー名：マイクロキャビン 294票

わお！ 一番なのなのですね！ ドキがムネムネしちゃいましたよ。エルゴートの息はくさいし、梢からへンな音はするし、たいへんお騒がせしました。

順位	タイトル	メーカー	票数
2位	Dの食卓 Director'sCut	ワープ	233票
2位	リターンファイアー	スタジオ3DO	233票
4位	Dの食卓	ワープ	209票
5位	ポリスノーツ	コナミ	188票

コストパフォーマンス大賞

さすが太っ腹ワープ、上位を独占状態

この部門は予想通りというかなんというか、「ゲーム界の価格破壊王」ワープが独占。豊富なおまけやユーザーへのサービス精神などが際立っていたということでしょう。「SHORT WARP」はその究極といえます。

やっぱり2800円は安すぎ。しかもけっこうおもろいし

1位 SHORT WARP
●メーカー名：ワープ 599票

SHORT WARP
WARP'S SHORT GAME COLLECTION

この賞は前回も「フロポン君」で貰った気がするので2年連続とは、ディスカウントストアみたいな会社だと、我ながら思ってしまいました。本当にありがとう。

順位	タイトル	メーカー	票数
2位	Dの食卓 Director'sCut	ワープ	320票
3位	ポリスノーツ・パイロットディスク	コナミ	245票
4位	フロポンワールド（仮称）	ワープ	156票
5位	おやじハンターマージャン	ワープ	97票

マイフェイバリット大賞

最大激戦区を制したのはリターンファイアー

今回の最激戦区となったこの部門。非常に票が割れて、読者の皆さんひとりひとりの思い入れが感じられました。その激戦を制したのが「リターンファイアー」。3DOオリジナルの誇りがこの結果となったのでしょう。

破壊だ！ すべてを破壊するこの快感、たまらないぜ

1位 リターンファイアー
●メーカー名：スタジオ3DO 137票

洋ゲーだろうが何だろうが、良いタイトルは「国境を越えても面白い！」ことをユーザーが証明してくれたことが何より嬉しいです。ありがとうございました。

順位	タイトル	メーカー	票数
2位	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	109票
3位	SHORT WARP	ワープ	85票
3位	テーマパーク	BULLFROG PRODUCTIONS/EAV	85票
5位	アイドル雀士スーチーパイ Special	ジャレコ	82票

©MICRO CABIN・WARP・The 3DO Company・GAINAX/AKAI Company

総まとめ

今回支持された「ポリスノーツ」「Dの食卓」は、ともにゲームというよりはソフトと呼びたい。映画的な手法を取り入れた、ひとつの映像作品といえる。3DOが次世代機として示した、ひとつの形がここにあるのです。今回受賞したソフトは、どれもそういう意味を持つ「作品」。これらの良質なソフトの価値を改めて思い知らされる結果でした。

ポリスノーツも一本の映画のように楽しめるよね

恐らく上位に来たはずの「プリメ2」。ゴメンね

改めてその支持の強さを裏付けた「D食」。次はやっぱり「M2D2」だ！

The Story of 3DO

3DOが成し遂げたこと

先号に引き続き、3DOが作り出したもの、つまり3DOカルチャーとでも呼ぶべきものを探求していくことにする。3DOを考えるのも今回が最後だ。そして、WWW版3DOマガジンの告知も見逃すな！

3DOとはどんなマシンだったのか？　といま新たに思う次第である。どんなマシンにも色がある。中核となる年齢層も違うし、ユーザー層も違う。3DOの場合は、年齢層云々というよりも、志向しているものが似通っている層がそのユーザー層を形成していたのではないかと思える節がある。それが今号で発表したマイフェイバリットオブ3DOで図らずもトップに躍り出た『リターンファイアー』に象徴されているように思えるのである。ここに、『Dの食卓』でもなく、『ポリスノーツ』でもなく、『リターンファイアー』がきたこと、そこにこそ何かの意味があるようだ。そのへんのところから、今回は攻めてみたいのである。3DOの未来はここにすべてある。

読者が選んだマイフェイバリット3DO

マイフェイバリットで、この作品がトップになるなんて、というのが最初の感想だ。そして、3DOというマシンはある意味でユーザーを育てたのだな、という感触を持った。それは、これに続くベスト10の内容を見ればさらにわかりやすくなる。スーファミからの移植ものもあるが、Macintoshからの移植ものも多い。ある意味で大人の好みが反映している結果になったといえる。その中には、流行に流されず、面白いものは面白い、そして面白さを自分から発見していく楽しみ方ができるユーザー層というのが見えてきはしまいか。だいたい、マイフェイバリット、などいう投票項目があること自体、他機種ユーザーには理解できないのではないか。あるいは一般のBEST10と大同小異の結果になるのではないかと思われる。

それから、10本中3本が海外のソフトであるというのも3DOらしい結果だ。前号でも、海外ソフトを見直そう、というかむやみに切り捨てるべきではない、ということを書いたのだが、ここに出てきた3本は見事なまでにオリジナリティの塊のようなソフトたちである。日本のソフトを真似したような海外ソフトをアメゲーといって蔑むのは構わないが、こういったオリジナリティあふれる作品まで一緒にするべきではないという例証であろう。

さて、『リターンファイアー』が、マイフェイバリットの1位になったことが、ある意味ショックだったのは、実は今号でも紹介している拡張マップ『MAPS O'DEATH』のことが脳裏に去来したのである。あのソフト、現状では日本ではプレイできる人はいないに等しい。なにしろ、アメリカで売られている3DOがなければ走らないし、アメリカ版の『リターンファイアー』がなくては使えない。漢字ROMで引っかかっているらしく、ローカライズとまでいかなくても、日本の3DOと日本版の『リターンファイアー』があれば、プレイできるようにするのはいともかんたんな作業のはずである。だが、日本版発売のメドは一切立っていないのである。このソフトばかりではない。新作はめっきり少なくなってきている。予定されていたソフトも、ことごとくといっていいほど発売中止に追い込まれているのである。今号で紹介している『DOOM』なども、本来ならば日本では買えないソフトになっていたかもしれないのだ。あれほどのビッグタイトルですら、一般市場で売るには難しい段階にはいっているのである。もちろん、3DOユーザーが全くソフトを買わなくなったということではないだろう。3DOユーザーというのは、まだまだ40万人近くも日本だけでもいるのである。そして、この3DOマガジンを買ってくれている読者もかなりの数がいるのである。それなのに、3DOはソフト砂漠になってもかまわないと考えている人たちがいるのである。もちろん、3DOに関係のない人たちではない。

マイフェイバリット オブ 3DO

順位	タイトル
1位	リターンファイアー
2位	ソード&ソーサリー
3位	SHORT WARP
3位	テーマパーク
5位	アイドル雀士スーチーパイ Special
6位	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦
7位	MYST
8位	パズルボブル
9位	ぼのぐらし
10位	おやじハンターマージャン

『MYST』。美しすぎるほどのグラフィックと神秘的なサウンドとがあいまって、とてもムードのある作品だった。アートとゲームの融合という新しい可能性を感じさせてくれた

『おやじハンターマージャン』。WARPのとってもポップでおしゃれなマージャンゲーム。宍戸留美ちゃんの歌も飯野氏の作になるものなのである

『SHORT WARP』。これも楽しい1枚。軽く見えても中味には決して手を抜かないWARPならではの作品。3DOユーザーのティータイム用か。超お得な1枚でもあった

『爆笑!!　オール吉本クイズ王決定戦』。実写とCGの合成でも、安易な作りではない。欲をいえばさらに作り込めたのではないかと思わせるものはあるのだ

©SILENT SOFTWARE／The 3DO Company・Matsushita Electric Industrial／MICRO CABIN／CYAN／Sunsoft／Interprog・WARP・Yoshimoto Kogyo

どうなるのだろう。3DOユーザーは、もちろんM2を最も待ちこがれている人たちであると思う。事実本誌のアンケートでも、M2にアップグレードする、あるいはM2を買うと答えている人たちがほとんどなのである。だが、だからといってM2が出るまでゲームをしないで、アウトドアだけで遊んでなさいというのだろうか、PlaystationやSEGASATURNを買って遊んでなさいというのだろうか。

任天堂はスーパーファミコンを出してから、数年にわたって元のファミコンのソフトを出し続けていた。もうほとんどの人がスーパーファミコンに乗り換えたな、と思われるまで執念深くサポートを続けていたと思う。PCエンジンだってそうである。下火といわれてからも久しくNECはソフトのサポートを続けている。おかげで小社から出ている『PC-Engine FAN』は8年以上も専門誌として生きながらえている。それに引き替え、3DOマガジンは、実質2年である。ひとつのハードが成功か、失敗か、多くの場合はその中間のどこかに位置するのだと思うが、結論を出すのは早すぎる。短すぎるといわざるを得ないのである。後述するように、WWW版の3DOマガジン（仮称）を開設するのは、現在の3DOユーザーに少しでも新作ソフトなどの情報をお届けしようとの考えたからだが、ソフトの方も通信販売などの多少ゲリラ的な手法を使ってでもなんとか3DOをソフト日照りの状態にしないよう、ライセンスフィーを下げるなど、何らかの手を打っていただきたいと切望する者である。

『ブルーフォレスト物語』や『DOOM』『キャプテンクエーザー』など、いいソフトがようやくコンスタントに出始めたこの時期、今から100万台突破を狙うのは無理かもしれないが、少なくとも盛り上げていくことはできたはずだと思うのだ。残念という言葉では足りなさすぎるのである。今からでもできることはやっていくつもりだが……。

■売れ筋ゲームvs.マルチメディア？

自らも3DOユーザーなのでついつい激してしまった。さて、アメゲーと並んで、もうひとつの嫌われ者、マルチメディア系タイトルというのがある。嫌われ者というのは、決してみんなに嫌われていたわけではない。一部の人たちである。もちろん、3DOのイメージをバリバリのゲーム機から遠ざけるものという認識があるからだ。だが、これも外国製のゲームをアメゲーとひとくくりにするのに似た暴挙である。ここでマルチメディア系タイトルといっているのは『占都物語その I 』のような純然たるマルチメディアタイトルをいっているのではない。いわば、テレビ番組の要素を取り入れた新しいタイプのゲームというようなニュアンスである。3DO最初期を飾った『ツイステッド』や、今回のベストテンに入っている『オール吉本〜』などがその代表になるようなタイトル群である。こういったクオリティの高いソフトばかりだったら非難は浴びずに済んだかもしれない。

3DOで、こうしたソフトが多かったのはある意味では、営業政策の失敗ともいえるし、またある意味では成功ともいえる。失敗というのは、あまり中身がないような、あるいはぱっとしない中身でも、マルチメディアタイトル、あるいはエデュテインメント作品と称して売り出されたタイトルも多く、買った人に思いっきり失望させ、もうこんなソフトは買うもんか、と思わせるようなタイトルが世に出てしまったという意味で失敗というわけで、同様にというか逆にというか、先に挙げたような優秀なタイトルがいくつかは世に出て、ここからが重要な部分なのだが、そういうソフトをきちんと評価できるユーザー層が生まれたという点が成功といえるのではないだろうか。

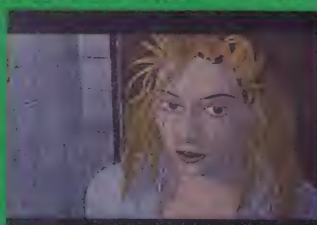
3DOには他機種にはないようなタイトル、あるいは出してもあまり着目されないようなタイトルの佳作（佳作というと、傑作ではないという意味に取られるかもしれないが、文字通り出来のいい作品という意味である）が多い。『オール吉本〜』を始めとして、先号で飯野氏がベスト10に挙げている『悪逆の季節』に代表されるあのパック・イン・ビデオの実写アドベンチャーシリーズや、『ピーター・フランクル「パズルの塔」』といった作品だ。さらにテレビには、さまざまな番組が用意されていて、そのどれもががちがちの大作ではない。バラエティもありだ。そういう意味で軽いノリの作品でも、軽いなりに優秀な作品も多かった。前項の読者のマイフェイバリットにも顔を見せている『SHORT WARP』のような作品である。もちろん、軽く作ったという意味ではない。人が楽しめるような作品は、軽くは作れないものである。「実際軽く作ったな」と思わせる作品も多く、そういうのはたとえポリゴンを使っても、ゲーム仕立てになっていてもダメである。例えば『マカロニほうれん荘インタラクティブ』や『モンタナ・ジョーンズ』。まさに3DOの価値を下げた作品群といえる。

そうではなく「軽い作品」。『おやじハンターマージャン』なんかも、そういう分類に入るだろうし、先ほどの実写を使ったテレビ番組のようなという意味でも3DOらしいといった『オール吉本〜』なども軽い作品でもあるわけである。

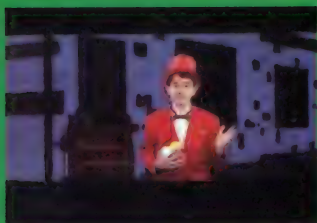
いろんなソフトがあっていいと思うのだ。格闘ものだってあっていいし、アーケードマシンからの移植もあっていい。しかし、そんなゲームマニアだけにしか楽しめないものばかりでなく、軽く楽しめる作品があってもいいと思うのだ。100万台とか200万台とかいうよりもさらに裾野を広げていくには、様々な需要を喚起してそれに応える必要があると思う。そういう意味で新しいエンターテインメントのテイストを作り上げることに成功した、あるいは半ば成功したといえるのが3DOだったのだと思う。

そして、そうした新しさのわかる人たちが3DOのユーザー層の中核か、あるいは一部かもしれないがかなり大きな一部を占めていたというのが、私の持論なのである。だから、と書くとワープの飯野氏は文句をいうかも知れ

「スーパーストリートファイターⅡX」。カプコンの人気ゲームの登場で盛り上がったのだが、後が続かなかった。3DOソフトとしての印象はちょっと薄かったかもしれない

「ポリスノーツ」。3DO版を作りなおしといっていいほどに磨き込んでくれたコナミのスタッフに感謝！　震災にもめげずによくぞやってくれましたという感じ

「Dの食卓」。いわずと知れた3DO最大の成果ともいえる作品。これでしか味わえない「新しいなにか」を作ってくれたWARPと同時代を過ごせたことに感謝

「悪逆の季節」。パック・イン・ビデオが、根性入れて作っていた実写ものアドベンチャーシリーズのひとつの成果がこれだ。新作ではちょっと後退の声も

©CAPCOM・KONAMI・WARP・Matsushita Electric Industrial

「ピーター・フランクル「パズルの塔」」丁寧な作りで可能性を感じさせてくれた1本。ただし、もうちょっとパズルのバリエーションを増やしてほしかった

「眠れぬ夜の小さなお話」オリジナルはMacintoshだが、バイリンガル仕様など、3DO独自の仕様も目立つ。エデュテインメントもここまでくれば本物だと思う

「モンタナ・ジョーンズ」今だからはっきりいう。最も許せないソフトである。こんなソフトを作るヤツも、売るヤツも人間性を疑わざるを得ないのである

「DOOM」ようやく通信販売のみで発売されることが決まった。これがうまくいけば、他のソフトも同様のルートで出せるかもしれないのである。希望を捨てるな！

ないが、3DOユーザーだからこそ最初に「Dの食卓」の価値を認められたのだと思うのだ。最初に出すに当たって3DOというプラットフォームを選んだのは、だから大成功だったと思うのだ。もちろん、最初にどのプラットフォームで出してもあのソフトは売れたとは思うが、実際今と同じ結果になっていたかどうかはわからない。

だから、と思うのだ。M2になってもバリバリのゲームユーザーばかりを相手にするのではなく、現在やっと形になって見え始めてきた本来の意味での次世代のゲーム、エンターテインメントの掘り起こしというか、試行錯誤は忘れないでいただきたいと思うのだ。確かにポリゴンで遊ぶアクションゲームは、これまでの2次元のアクションに比べて新次元といえるものではある。しかし、2が3になっただけの見栄えが変わっただけでも、「あー、次世代機だね」というようなものもある。それはそれでいいのだが、インタラクティブなもので、さらに楽しめる領域というのが、現在のゲームのスタイル以外でも必ずあるはずなのだから、それを忘れずにいていただきたいと。

例えば、「ぼのぐらし」や、私の個人的に好きな「眠れぬ夜の小さなお話」など、Macintoshからの移植ものなどもあるのだが、3DOオリジナルでなくとも、3DOらしいと思える作品もある。これらは、たまたまその作品が作られた時期に3DOがなかったから、CD-ROMが動作する環境としてMacintoshというプラットフォームを選んだにすぎないと考えることだってできる。ポリゴンのゲームが走るプラットフォームばかりいくつ作ろうと勝手だが、上記のような作品が出せない環境にだけはして欲しくないのである。

ゲームマニアはもちろん、それ以外の年齢層も楽しめるマシンという3DO本来のコンセプトは間違っていなかったのだから。

WWW版：3DO MAGAZINE創刊!?

さて、なんだかんだと書いてきたが、いよいよもって私が本誌3DOマガジンで書けるのもこれが最後になった。だが、3DOユーザーに、いち早く3DOの新作ソフト(これがめっきり少なくなってきているのは、さっきも書いたが出ることは出るのだ)の情報や、何よりもM2の情報をお伝えする手段がなくなってしまうのはつらい。というわけでパナソニック・ワンダーテインメントでWWW版「3DOマガジン」(仮称)を創刊することになった。創刊といっても、インターネット内の仮想の雑誌である。

読者のみなさんがみんながみんなインターネットにアクセスできるとは思ってはいないのだが、インターネットのWWWページこそ、写真も入れられるし、文章も限りなくたくさん入れられるしで、これほどぴったりのメディアは他に考えられないのである。自分でアクセスできない人は、どうか友達のパソコンや、インターネットカフェに行って、4月末から創刊されるWWW版「3DOマガジン」(仮称)を定期的に見ていただきたいと思うわけである。

アクセスの方法は簡単なのだ。現在はほとんどのブラウザがNetscape Navigatorなので、説明しやすい。すでにインターネットに接続しており、Netscape Navigatorが立ち上がっているとする。やることは、上部にあるアイコンから「開く」あるいは「Open」と書いてあるアイコンを探し、それをクリックし、入力できるウィンドウが開いたら、半角アルファベットで、

`http://www.iijnet.or.jp/3domag/`

と打ち込み、「開く」あるいは「Open」というボタンを押すだけでいい。

実際に当のホームページに行ったら、上部にあるプルダウンメニューから、「ブックマーク」を選んで、そこにある「ブックマークを追加」というのを選んでおこう。そうすれば、以後は最初の呪文を打ち込まずに済む。行きたいときには、ブックマークメニューに登録されている、

NEW! M2 MAGAZINE homepage

を選ぶだけでいいのだ。

まだ、影も形もないので実際の画面をお見せすることはできないのだが、現在売られているソフトのリストや、新作情報、M2の最新情報、クリエイターのインタビューなんかも載せたいと思っている。飯野さんにも出会えるかもしれないゾ。また、可能性があれば海外ソフトで日本でもリクエストのある作品などはここを通じて告知して通信販売なんて構想もあったりする。アンケートや、メイルも受け付ける予定なのでみなさんも活発に参加して欲しいのである。最後になったが、それ以外にも3DOやM2の情報が見られるページも紹介しておこう(右写真参照)。

http://www.3do.com/
アメリカ3DO社のホームページ。M2のCG動画のデモムービーなどもダウンロードできる

http://www.next-generation.com/news.html
アメリカのNEXT-GENERATIONというゲーム雑誌のニュース。日々更新されている

©TBS／ホリプロ／情報堂／TBSビジョン・原由子／アミューズ／アミューズビデオ・Future Pirates／DENTSU KANSAI／NHK SOFTWARE／REVER・Artdata／id

フロム・オーバーシーズ★ スペシャルバージョンということで、豊富な海外タイトルの中から編集部イチオシの5本を一挙紹介！ やっぱり3DOは、海外ソフトも秀作ぞろいである。

狂気の世界が今、ゆっくりと幕をあける

Psychic DETECTIVE

サイキック ディテクティブ

待望の本格派サイキック・ミステリー登場。闇に隠された衝撃の真実を、君は直視することができるだろうか⁉

メーカー	Electoronic Arts
価格	米国：59.99ドル
ジャンル	アドベンチャー
継続機能	1か所にセーブ
特記事項	CD-ROM3枚組

アイテムはひとつももらすな

アイテムには、必ず手で触れて情報を得ること。終盤のブラックダイヤモンドゲームに大きく関わってくるので、要注意。

最重要アイテム、サイキックコレクターだ。開発者はレイナの父親

序盤に登場する重要アイテムのひとつ。手にいれるのは難しい

事件はいつも、謎の美女とともにやってくる。

リアルタイムの実写ムービーで進行していく、ミステリー・アドベンチャー。なんと、CD-ROM 3 枚組の大作である。謎だらけの登場人物に相次ぐ殺人事件、と息をもつかせぬストーリー展開。あっという間に、このサイキックな世界へ引きずりこまれる。無事に戻ってこられるかどうかは、プレイヤーであるあなた次第、というわけ。

主人公のエリック・フォックスは、レイナと名乗る女性から、ある依頼を受ける。亡くなった彼女の父親ウラジミール、彼の死の真相を明らかにしてほしい、というものであった。ミステリーを解く鍵を見つける、何よりも強力な手段は、エリックが持つサイキックパワー。他人の意識に入りこんで、その人物の体験を共有したり、また、物体に触れることにより、それにまつわる過去をイメージできたりするパワー、つまり超能力だ。君はエリックとなり、この力を利用して、あらゆる情報を入手しなければならない。探しあてた真実は、エリックのサイキックパワーを、必ずや高めてくれるだろう。それもすべては、ラストにむかえる、宿敵マックスとの〝ブラックダイヤモンドゲーム〟のため。運命をかけたこの大勝負に勝つことこそ、最終の目的なのである。

英語はちょっと苦手だなぁという人も、ここは勉強するつもりで、頑張って挑戦してみてはいかがだろうか？ 用意されているエンディングは全部で15パターン。この事件の幕は、ぜひとも、あなた自身の手で降ろしてほしい。

謎が絡みあう人間関係。簡単に解析してみよう

サイキックに魅せられて、人生を狂わせてしまった人たち。鍵を握っていそうな人物を見極め、慎重に、サイキックパワーを使う相手を決定しよう。

クライマックスはブラックダイヤモンドゲームだ‼

まずは、互いに4つのコマを選択。そして、順番にコマ同士を戦わせていくのだが、負けた方のコマは消滅してしまう。最後に残ったコマが多いほうが勝ちだ。各コマの強さは、エリックがこれまでのストーリー中にとってきた行動によって決定される。

表面に描かれたアイコンから、コマの状態を推測する

©Electoronic Arts

あの壮大なスペース・オペラ、みたび登場

SHOCKWAVE 2:BEYOND THE GATE

ショックウェーブ　ツー：ビヨンド　ザ　ゲート

ヤツラとの戦いは、まだ終わっていなかった！　遂行困難なミッションに、君の真価が問われるぞ!!

メーカー	Electoronic Arts
価　格	米国：59.99ドル
ジャンル	シューティング
継続機能	オートセーブ
特記事項	CD-ROM2枚組

ハリウッドシアターが、今、君の目の前に！

エイリアンの野望を打ち砕くことに成功した前作から、20年。その後、大幅な変革をとげながらも、宇宙国家は一応の平和を保っているかにみえていた。ところが、エイリアンが開発したと思われる、謎の物体の発見。これこそが、新たなるはじまりだったのだ……。

あの大人気『SHOCKWAVE』シリーズ、待望の新作がついに完成！　とはいうものの日本語版の発売は予定されていないとのこと。英語版のみのリリースとなっている。しかし、各ミッションであるシューティング・ゲームをクリアしさえすれば、最終場面までたどりつける。英語がさっぱり、という人でも、たっぷり楽しめるぞ。

クリアしなければならないミッションは全部で13。いずれも、かんたんには攻略できないものばかり。使用できる戦闘機、武器ともに多種類にわたっており、特に、シューティングには自信あり、という読者におすすめしたい。さらに今回も、奥の深いストーリーに裏付けされたムービーは、まるでSF映画を劇場で観ているような、期待を全く裏切らない出来栄え。個性的な役者たちも健在だ。

ありきたりのシューティング・ゲームとは一線を大きく画した、文句なしの作品。自信をもっておすすめしよう。それにしても、こんな素晴らしい作品が日本で発売されないとは？　どーなってるの？

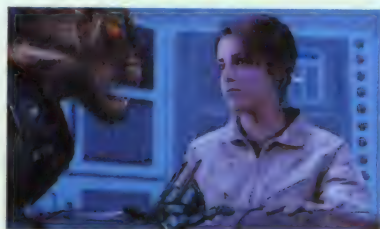
基本画面

使用する戦闘機によっては微妙に違ってくるが、基本的なつくりは同じ。実際に搭乗しているような気分が味わえる

今回、お世話になるのは、この二人。右がナース。傷ついたときには、優しく（？）治療してくれる

随所に流れるムービーも素晴らしい。必見！

思わず、ため息がでてしまうほどの美しさ。実写とCGが見事に融合されている。ミッションを終えるごとに、ストーリーが展開し、核心に近づいていく。ジャンプゲートの謎がついに明かされる!?

とても幻想的なワンシーンを。画像の美しさに定評のある、3DOだからこそ実現できるのだ

意味ありげに見つめあうエイリアンと美女。この2人の間には、いったい、どんな関係が？

エンディング・ロールも完璧である。最後まで飽きさせない、憎い演出がちりばめられているぞ

ミッション遂行には、入念な分析と訓練が不可欠だ

前述したように、一筋縄ではいかないミッションばかり。はやる気持ちもわかるが、着手する前に、じっくりと分析してからのぞんでほしい。何しろ、空母「The CORTEZ」には、攻略を助けてくれる様々な機能が搭載されているのだ。利用しない手はないぞ。

まずここで、これからむかう惑星や使用する搭乗機、武器に関して詳しく調べること。同時に、部下の乗組員たちとのコミュニケーションからも貴重な情報を得られるので欠かさずチェックしよう。

何より、自分がまるで本当のスペースシップのキャプテンであり、今まさに人類の敵であるエイリアンと戦おうとしている、なんて気持ちにさせてくれる。実はそんなところが一番嬉しかったりするのだが。

惑星の構成成分まで調べられる。もう気分はすっかり宇宙船乗組員

ミッションの選択は慎重に。失敗は許されないぞ。右下には、使用する戦闘機が表示されてる

コミュニケーション・モード。これはもう、すっかりお馴染みになったお姉さんダネ。本作品でも登場

これは戦闘訓練を積むためのシミュレータ。最初はこれで、腕を上げよう

©Electoronic Arts

恐竜とは仮の姿、本当は神様なのだ。

PRIMAL RAGE
プライマル　レージ

盛り上がることは必至、の対戦格闘アクション。コミカルな恐竜たちが、画面狭しと暴れまくる。

メーカー	LG Electoronics
価　格	米国：59.99ドル
ジャンル	アクション
継続機能	コンティニュー
特記事項	――――――

これまでは地殻の奥底で眠っていた「ARMADON」。彼も世界の統一を自ら成し遂げるため、ついに立ち上がった！

真の覇者は俺だ！対戦プレイが熱いぜ!!

アーケードでも人気を博した『PRIMAL RAGE』。とても丁寧に移植されていて、オプションが非常に充実した、優れものだ。言語に関して言えば、英語はもちろん、日本語、仏語、伊語など全部で7か国語にも対応しており、メニューから選択できるようになっている。他に特筆したいのは、流血シーンをなくすことができるという点。残酷なシーンを好まない、日本人向きのオプションである。

ゲームそのものは、おなじみの人気ジャンルである格闘アクション。しかし、恐竜の姿をかりて神々たちが闘う、という設定が一風変わっている。恐竜だから、長い尾で相手をはたいたり、口から炎や凍気を吐きだしてみたり、はたまたテレポートしたり、と動きが非常にユニークだ。跳びはねる姿にも、思わず微笑みをさそうものがある。そして、戦闘の最中に、いわばファンともいえる彼らの崇拝者たちが、遠巻きに応援してくれるという演出も面白い。

ただ、コマンド操作がやや複雑。多彩に用意されている攻撃技も、自在に操るまでにはかなりの習熟が要求される。まずは、お気に入りのキャラクタを一体決めて、徹底的に使いこなす方針でいくのがベストだろう。オプションのひとつであるトレーニング・モードを利用して、じっくり練習することをおすすめしたい。

応援してくれる崇拝者の皆さん。コージャスなお姉さんが、いい味を出してる

これが、戦闘の舞台である「URTH」。勝利すると、征服した土地だけでなく、相手から奪取した崇拝者も表示される

恐竜ならではの個性的な必殺技が炸裂！

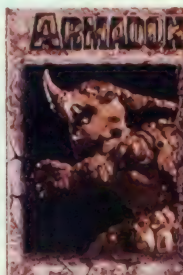
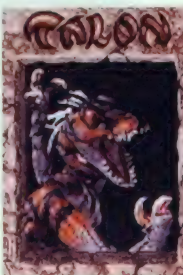
ヒットコンボがうまくキマルと、画面に続けて表示される

ジャンピング・アタックがきまったところ。激しい流血シーンもあり

脳のゲージが低くなったら、すぐにボタンを連打。素早く立ち直れ！

氷山地帯を支配する相手には、灼熱の炎攻撃で対抗だ

魅力あふれるキャラクタ

登場するキャラクタは全部で7体。それぞれに個性的な設定があり、外見はもちろんのこと、性格にも大きな違いが各々のスペシャル技などに反映されていて面白いところだ。

結構可愛かったりするんだな、コレが

どこかとぼけていて、憎めない彼ら。勝ちポーズを気どってみたり、負けてヘナヘナと崩れおちる様子など、とってもラブリー。自分の気に入ったキャラクタには、ついつい、わが子のような強い思い入れさえ抱いてしまう。

「SAURON」が、倒した相手を踏みつけて、勝ちどきをあげている。とっても嬉しそう。ギャオーン

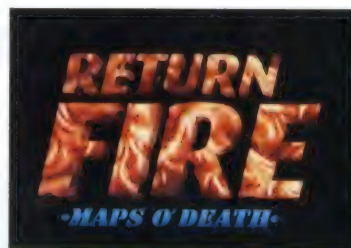
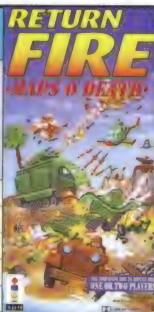
©Time Warner Interactive／LG Electoronics

あの名作をもっとおいしくいただきましょう！

RETURN FIRE·MAPS O'DEATH

リターン ファイアー・マップス オーデス

ハーレルヤッ、ハレルヤ、ハレルヤでおなじみ、熱狂的なファンを持つ、あのリターンファイアーが帰ってきた！

メーカー	Prolific Publishing, Inc.
価　格	米国：29.99ドル
ジャンル	アクション
継続機能	オートセーブ
特記事項	『RETURN FIRE』オリジナル・バージョンディスクが必要

タイトル画面より、下の方に見える文字が、確かにアナザーバージョンであることを証明している

撃ちまくりで、壊しまくり。響け！ ハレルヤ!!

しかーしっ、はじめにいっておくが、この「O'DEATH」をプレイするためには、いろいろと難しい条件が要求されてしまうのである。まず、英語版3DO本体を持っていること。そして、英語版のオリジナル「RETURN FIRE」のディスクを持っていること。つまり、日本語版の『リターンファイアー』では遊べないのだ。

ゲーム内容も操作方法もオリジナルと全く同じ。４種類の兵器を使用し、敵陣のフラッグを持ち帰る。ただ、オリジナルのものよりも、制作側のいたずら心がうかがえる仕上がりといった感じであろうか。マップのつくりに、ちょっとしたひねりが見られる。さらなる興奮と爽快感を得られることは、間違いない。

まあ、おいしい思いをするためには、苦労も必要。というわけで、前述の厳しい条件をクリアし、新たなリターンファイアー・ワールドを制覇していただきたい。日本でもファンの多いソフトなのだ、もっといろいろな人にプレイして欲しいぞ！

今回もレベルが上がることに種類が増え、難易度も高くなっていく。すべてをクリアするのは至難の技!?

これを見ると、壊したくって思わずうずうずしちゃう人、いるでしょ？

マップの中身をさらに充実

実の所、こんなお茶目なステージだった。だが、攻略はやっかいだぞ！

おシャレなデザイン。が、左上にあるドクロのマークに注目！

残虐非道な格闘ゲーム、期待高まる第３弾!!

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

アルティマット モータル コンバット スリー

さらに過激に！ もっと残酷に！ 君は、この地獄の戦場へ、身を投じる勇気があるか？

メーカー	Panasonic Interactive Media Company
価　格	米国：59.95ドル
ジャンル	アクション
継続機能	コンティニュー
特記事項	――

いずれも強者ぞろいの戦士たち。今、まさに、闘いの火蓋が切って落とされようとしている！

もはや、後には退けない。非情なまでに強くなれ！

相変わらず、絶大な人気を誇るこのシリーズ。とうとう、実写による映画化も実現し、日本でも現在公開中であることは、皆さん、すでにご存知だろう。

一方、3DO版『ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3』だが、実は残念なお知らせをしなくてはならなくなってしまった。４月発売の予定であったのが、８月に延期されることに。読者諸君の歯ぎしりする様子が、目に浮かぶようである。もちろん、それだけ完成度の高い作品になるというわけだから、期待で胸はパンク寸前、な状態で待っていよう。

今回、あえてこのコーナーで、開発途中の画面をセレクトして紹介。あの、刺激的で危険すぎるムードは、じゅうぶんお伝えできると思う。3DOの名作のひとつとして、数えられるのは確実だ。

うーん、それにしても、待ち遠しいっ。

白熱する戦闘シーン

手に汗握る、迫力満点の戦闘シーン。グラフィックの精度も抜群。はやく、実際にプレイしたいネ

背景の画像は、いずれも、時代じみた雰囲気が漂うものばかり。これは見ものだ

流血もさらに激しくなった、容赦のない戦いが展開。これでこそモータルコンバットだぜ！

主要キャラクタ17人、堂々の勢ぞろい。君のお気に入りは誰？

※『ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3』の画面写真はMacintoshのものです。

©Prolific Publishing, Inc.／sirent Software, Inc.・1996Midway Manufacturing Company.／Panasonic Interactive Media Company.

On Sale

2月～3月に発売されたタイトル

2月、3月に発売されたソフトをすべてリストアップ。数は少ないが、あなどれない魅力的なソフトがそろっているぞ。あなた好みはどれかな？

2月16日

えいごでGO！

●学習研究社
●教育・知育
●5800円

CHECK★TITLE

キャプテンクエーザー

●スタジオ3DO
●アクション ●6800円

コミカルなノリでハードな内容のアクションシューティング。クエーザーがラップで踊るオープニングも必見だ。

2月23日

ロイヤルプロレスリング

●ナツメ
●スポーツ
●6800円

3月1日

CHECK★TITLE

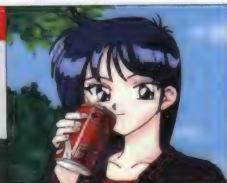
王国のグランシェフ

●サラインターナショナル
●ロールプレイング ●5800円

史上初の「料理」をテーマにしたファンタジーロールプレイング。人気声優をキャスティングした音声面にも注目。

CHECK★TITLE

ときめき麻雀パラダイス Special ～恋のてんぱいビート～

●ソネット・コンピュータエンタテイメント
●麻雀 ●6800円

3月22日

CHECK★TITLE

誕生～Debut～PURE

●Shar Rock
●シミュレーション ●7800円

マネージャーとして3人のアイドルを育て、アイドル大賞受賞を目指せ。3DOオリジナルの隠しイベントもあるぞ。

CHECK★TITLE

Vゴールサッカー'96

●テクモ
●スポーツ ●6800円

手軽に、かつ長く楽しめるバラエティ豊かなサッカーゲーム。操作感がよく、得意技も気持ちよく楽しめる秀作だ。

3月29日

CHECK★TITLE

The Tower

●オープンブック
●シミュレーション ●6800円

様々なユニットを組み上げ最高の称号「The Tower」を目指すゲーム。あなただけのタワーを造りあげよう。オーナーとなって収支をやりくりしたり、エレベータの動作プログラムを設定したりと、やるべきことはたくさんある。今号の付録CD－ROMにオープニングムービーが収録されている。独特のオシャレな雰囲気を感じてほしい。

SALES！ ソフト売り上げランキング

集計協力店：あくとファミコンランド

今回は、1月の売り上げランキングを紹介。12月、1月と多くの新作が出たので順位が注目されたが、結果は意外にも（？）『ファイナルロマンス2』がトップとなった。サターン版からCGを描きなおし、より美しく仕上がったグラフィックが高い評価を受けた、ということか。アダルト系への根強い需要もあるのだろう。『ソード＆ソーサリー』や『テーマパーク』などの名作ゲームが売れつづけているのも目をひく。長い寿命を誇るソフトがあるのはいいことなのだが、3位にランクインした『Dの食卓 Director's Cut』もまったくの新作ではないと考えると、新作の勢いのなさがちょっと寂しいところか。

順位	タイトル	ポイント
1位	ファイナルロマンス2 HYPER EDITION	208pts
2位	ソード＆ソーサリー	132pts
3位	Dの食卓 Director's Cut	124pts
4位	テーマパーク	120pts
5位	プロ野球バーチャルスタジアム	103pts

WANTED！ 購入希望ソフトランキング

3－4月号のアンケートより集計。相変わらず『Dの食卓2』が圧倒的な票を集めていて、3DOユーザーのM2への期待の高さがうかがえる。2位には期待のロールプレイングゲーム『ブルーフォレスト物語』。アジア風の今までにない独特の世界観が魅力的な一作だ。

3位の『キャプテンクエーザー』は、やはり3DOオリジナルという点が高く評価されたのだろう。日本語版への移植もよくできていて、非常に完成度の高い出来になっている。コミカルなオープニングムービーも入っていて、雰囲気もバッチリ。編集部オススメのソフト。

新作の数は減っても、こういう良質なソフトには注目しておきたい。

順位	タイトル	ポイント
1位	Dの食卓2	406pts
2位	ブルーフォレスト物語 ～風の封印～	287pts
3位	キャプテンクエーザー	125pts
4位	誕生～Debut～PURE	99pts
5位	The Tower	82pts

C The 3DO Company Sala INTERNATIONAL SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT
Shar Rock・Image Works・HEADROOM TECMO OpeN BooK

話題のソフトの最新情報をひと足先に紹介

COMING SOON

いよいよ発売の『ブルーフォレスト物語』、アメリカンスピリット直輸入の『DOOM』など、発売予定のソフトを網羅してお届けするぞ！

今回の「COMINGSOON」では、スペシャルバージョンとしてこれから発売するソフトをすべて押さえてお送りしよう。まずは前号から増えたタイトルは、カプコンの『ロックマンX 3』と、バショウ・ハウス／Art Data Interactiveの『DOOM』。特に『DOOM』は通信販売のみの緊急発売だ。シューティングファンなら見逃せない一作だぞ。動きも申し分ない出気なので、期待して待とう。

さて注目はなんといっても『ブルーフォレスト物語』。『ソード＆ソーサリー』に続く期待の大作ロールプレイングとして、期待を裏切らない仕上がりとなっているぞ。今号16ページからの記事や、付録CD－ROMに収録した体験版でとりあえずはその雰囲気を楽しんでほしい。1回めのプレイが、2回目にもうひとりの主人公でプレイしたときに影響するなど、システムも奥が深い。じっくり楽しめそうだ。

まずはやっぱり『ブルーフォレスト物語』じっくり遊べるロールプレイングである

国内版期待の新作ソフト一覧表

ブルーフォレスト物語～風の封印～

ライトスタッフ		
ロールプレイング	4月26日	7800円

ついに発売日も決定。アジア風の雰囲気を取り入れた独特の世界観が魅力的。グラフィック、シナリオ、BGMどれをとっても期待を裏切らない出来だ。

DOOM

バショウ・ハウス／Art Data Interactive		
シューティング	4月26日	6000円

あのアメリカンシューティングの傑作が、ついに3DOに登場。マシンの限界に挑戦した3D世界が迫力の闘いを演出する。なお発売は通信販売のみ。

DEFCON 5

マルチソフト		
ロールプレイング	5月17日	5800円

3月に発売の予定だったが、5月に延期となった。しかしその設定と内容の奥の深さは手応え十分。今号の先取り攻略も参考にして、ぜひ挑戦してほしい。

7人の達人

サクセス		
テーブル	春予定	価格未定

チェス、バックギャモン他、全7種類のテーブルゲームが一挙収録のおトクな一作。どのゲームもなかなか手強いぞ。腕に自信ありの人におすすめだ。

ロックマンX3

カプコン		
アクション	発売日未定	5800円

スーパーファミコンなどで人気のシリーズ最新作が3DOで登場。定番ならではの安心の出来だ。新収録されたオープニング＆エンディングテーマも注目。

クロックワークス

徳間書店		
パズル	7月下旬	5800円

「テトリス」の作者アレクセイ・パジトノフ氏が監修したパズルゲーム。単純かつ難解な全40面をクリアして、目覚まし大王の時計の世界から脱出せよ。

上記以外の発売予定ソフト

発売予定日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
発売日未定	NV-RAMカード	TDK	周辺機器	未定
	3DOカードリーダー	TDK	周辺機器	未定
	ビデオCDアダプター（TRY専用）	三洋電機	周辺機器	未定
	モデムカード	TDK	周辺機器	未定
	キッズTV	The 3DO Company	クイズ	未定
	CASPER	インタープレイ EAV	アドベンチャー	6800円
	クリチャー・ショック	ヴァージンインタラクティブ	アクション	未定
	碁仙人	J・ウィング	テーブル	未定
	定石大事典	エマテック	テーブル	未定
	スターファイター（仮称）	The 3DO Company	シューティング	未定
	即戦力の定石	ジー・エー・エム	テーブル	未定
	Dの食卓2（M2専用）	ワープ	アドベンチャー	未定
	ドラゴン ロア	マルチソフト	ロールプレイング	未定
発売日未定	ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	学漫	教育・知育	3980円
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	学漫	教育・知育	3980円
	ナオコとヒデ坊 国語の天才1	学漫	教育・知育	3980円
	ナオコとヒデ坊 算数の天才3	学漫	教育・知育	3980円
	ハウスキーパー	ハミングバードソフト	アクション	未定
	バトルスポーツ（仮称）	The 3DO Company	対戦アクション	未定
	HELL	ギャガ・コミュニケーションズ	アドベンチャー	未定
	麻雀上手～麻雀がうまくなる～	カプコン	テーブル	未定
	ミステリアスタロット	ジャレコ	占い	未定
	横町4丁目おばけ屋敷	ワープ	シミュレーション	4800円
	ライズ・オブ・ザ・ロボット	マルチソフト	格闘アクション	8800円
	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	アドベンチャー	未定
	ロスト・イン・タイム	伊藤忠商事	アドベンチャー	未定

備考

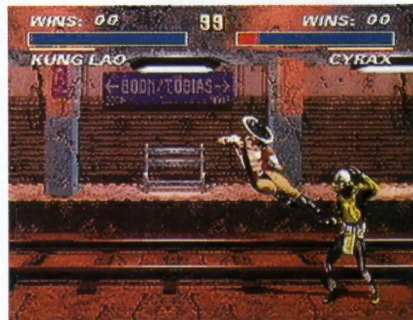
※ソフトの発売時期に関する問い合わせは、各メーカーもしくは、松下電器産業株式会社インタラクティブ事業部（☎06-906-4470）、または三洋電機株式会社（☎0276-61-8359）にお願いします。

※ヴァージンインタラクティブ「The 11th Hour～The 7th Guest2～」、MBS企画／アラジン工房／日本アソビプランズ「テレビのツボ～迷プロデューサー伝説～」、サンソフト「必殺パチンココレクション」、AMTサヴァン「PANZER GENERAL」、USゴールドジャパン「ワールドカップゴルフ」、インタープレイ「WATER WORLD」「キングダム」「クレーファイター2」「バーチャルプール」、The 3DO Company「ゲームショウ」「PO'ed」「フェニックス3」「フライングナイトメア」、レインボージャパン「ザ・オーディションスペシャル」、エルコム「平田昭吾インタラクティブ絵本シリーズ」、トランスペガサスリミテッド「ボディコンディジタルレイプPart 2」は発売が中止になりました。

※ロックマンX 3の画面写真はプレイステーション版のものです。

©RIGHT STUFF／F.E.A.R.／KENJI FUSHIMI／Matsushita Electric Industrial・Art Data Interactive／Id Software・Millenium Interactive／Multisoft・SUCCESS／CHATNOIR／ALPHA－BETA／ITSUI／OXFORD SOFT WORKS・CAPCOM・徳間書店／Callisto Corp.／Spectrum HoloByte／モリ クラフト

様々な手段で国境の壁が取り払われ、国際間の交流が日常となってる現在。その中で３DOは、ゲームという誰にでも受け入れられる形でその一端を担ってくれているのだ。日本では絶対にお目にかかれないような奇抜な発想の海外タイトルをじっくり味わう。これこそ３DOのダイゴミというものではないだろうか。

７月にアメリカで開催されるアトランタオリンピック。これを機にスポーツタイトルが充実しそうだ。面白いソフトはこの先もぞくぞく登場予定。これからも目が離せないぞ！

８月の発売が待たれる『ULTIMATE MORTAL KOMBAT ３』。必ずチェックして欲しいタイトルのひとつだ

アトランタオリンピックを記念して発売される期待の３本

Olympic Soccer

スポーツ　米国：6月7日発売予定　米国：59.95ドル

キーパーの動きやボールトラップの方法などに今までにないリアルさが。画面は開発中のもので、これからさらに精度があがるぞ

Dream team Basketball

スポーツ　米国：6月21日発売予定　米国：59.95ドル

実際のオリンピックに出場する、NBAスター選手で構成されたドリームチーム。その夢のチームで本格的な試合がプレイできてしまう

Summer Olympic Games

スポーツ　米国：6月21日発売予定　米国：59.95ドル

100メートルはもちろん、射撃やフェンシング、アーチェリーまでオリンピックのさまざまな陸上競技を楽しめる、お買い得なソフトだ

上記以外の発売予定ソフトカレンダー

3月25日現在

発売予定日	タイトル	メーカー	ジャンル
4月	Cyberdillo	Panasonic Interactive Media Company	アドベンチャー
	Disruptor	Universal	アクション
	Frakenstein	Interplay Productions	アドベンチャー
	Kingdom 2	Interplay Productions	アドベンチャー
	Lucien's Quest	Panasonic Interactive Media Company	ロールプレイング
	Snow Job	Studio 3DO	アドベンチャー
	3DO Games: Decathlon	Studio 3DO	スポーツ
	Theo The Dinosaur	Panasonic Interactive Media Company	教育・知育
	Waterworld	Interplay Productions	アクション
7月	Obelisk	Panasonic Interactive Media Company	アドベンチャー
8月	Ultimate Mortal Kombat 3	Panasonic Interactive Media Company	アクション
未定	Alone in the Dark 3	未定	アドベンチャー
	Angel Devoid	Electric Dreams	アドベンチャー
	The Atlantean Book of Destiny	Atlantis Interactive	占い
	Baldies	Game Tek	シミュレーション
	Baseball	Studio 3DO	スポーツ
	The Blind Spot	Vivid Interactive	ムービー
	Cadillacs & Dinosaurs: The Second cataclysm	Rocket Sciense	アドベンチャー
	Casper	Interplay Productions	アクション
	Channel Blonde	Vivid Interactive	ムービー
	Chess Wars: a medieval fantasy	Art Data Interactive	アクション
	Clayfighter 2: Judgenment Clay	Interplay Productions	アクション
	Discworld	Psygnosis	アドベンチャー
	Doom 2: Hell the Earth	Art Data Interactive	アクション
	Dragon	未定	アクション
	Dragon's Lair 2: Time Warp	Ready Soft	アクション
	DUELIN'FIREMAN/	RUNANDGUNI	インタラクティブムービー
	EYE SPY	Cerebre	教育・知育
	Firewall	LG Electronics Inc.	アクション
	Fun!	VideoactV	電子出版
未定	InteractV Aerobics: Hi Low & Combo	VideoactV	その他
	In Your Face	Meta-Design	スポーツ
	ISIS: Earth, Wind and Fire	Panasonic Interactive Media Company	アドベンチャー
	Loadstar: The Legend of Tully Bodine	Rocket Sciense	レース
	Lost Eden	Virgin Interactive Entertainment	アドベンチャー
	Maximum Surge	Digital Pictures	アクション
	McKenzie & Co.	Games for Her Interactive	アドベンチャー
	Penn Teller's Smoke and Mirrors	Absolute Entertainment, Inc.	アドベンチャー
	Planet Vegas	VideoactV	テーブル
	PowerSlide	Elite Of America	レース
	Rad The Rock Hopper	Crystal Oasis	アドベンチャー
	Real Line: An Interactive Learning Cube	L3 Interactive	レクチャー
	Robinson's Requien	Ready Soft	アドベンチャー
	Rock and Roll Racing	Interplay Productions	レース
	Saturncide	Morpheus Interactive	シューティング
	Shoot Out at Old Tucson	American Laser Games	ガンシューティング
	Star Trek: TNG Technical Manual	Paramount Interactive	リファレンス
	Stliker World Cup	未定	スポーツ
	Taken It Off	Vivid Interactive	ムービー
	Tigernaut…Beyond The Stars	VideoactV	教育・知育
	Time is Broken	VideoactV	ロールプレイング
	Toon Time 2: In The Park	VideoactV	教育・知育
	UFOs Are Real	Atlantis Interactive	教育・知育
	The Ultimate Fighting Style: An Interactive Learning Cube	L3 Interactive	レクチャー
	Varuna's Forces	JVC	アクション
	Vikings	Micro Prose	シミュレーション
	Wing Commander 4	Origin Systems	アドベンチャー
	Wing Nuts	Rocket Science	シューティング
	Winner Take All	Vivid Interactive	ムービー
	Wonder Lust	Electro Media	インタラクティブムービー

※Electoronic Artsから発売予定だった「NHL'96」は発売中止となりました。
※Panasonic Interactive Media Companyから発売予定だった「B.I.O.S.Fear」は発売中止となりました。

From Editor

突然ですが、この号でしばらくみなさんとお別れです。短い間でしたが、ご愛読ありがとうございました。

今、我々の願いは3DOの再燃とM2のセンセーショナルなデビューです。ほんとうは3DOマガジンが、いつのまにかM2の記事が多くなって……というかたちで続けたかったのですが、力不足な結果となりました。ソフトハウスのみなさんにも二人三脚で3DOを育てようといっていた雑誌でしたが、申し訳なく思っています。

それにしても、過去に消えていったハードは数あれど、MSXもアップルⅡも、Amigaも、10年以上愛され、今も懐かしむ人は大勢います。3DOもよいソフトを生んで、最近も秀作を出し、魅力を増していたはずです。パートナーであるソフトハウスを得て、ステップアップすべきときに、その力をなぜ発揮できないのでしょう。いろいろと思うことはありますが、それではまた。あなたの3DOを大切に！　See you！（NORIKO）

※画面写真は全てMacintoshのものです。

©Panasonic Interactive Media Company

W
A
R
P.
絶望。
D2 M2
株式会社ワープ　東京都渋谷区恵比寿1-9-7 ITOX BLD.6F 03-3444-0713
3DO and 3DO logos are trademarks of The 3DO Company. ©1995 WARP.

T1064681161480

©徳間書店インターメディア1996　印刷・凸版印刷　Printed in Japan　雑誌64681-16